MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

STEAMES TELJES JÁTÉK:

RISEN 2: DARK WATERS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

EXKLUZÍV ELŐZETES

DEAD ISLAND 2

A ZOMBIK MÁR KALIFORNIÁBAN VANNAK! ISMÉT VÉRES LESZ A VAKÁCIÓ!

15 JÁTÉKTESZT • 9 ELŐZETES • 6 HARDVERTESZT • 2 INTERJÚ • DAYZ ÉS DOTA 2 ROVAT

DIVINITY: ORIGINAL SIN

SACRED 3

WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

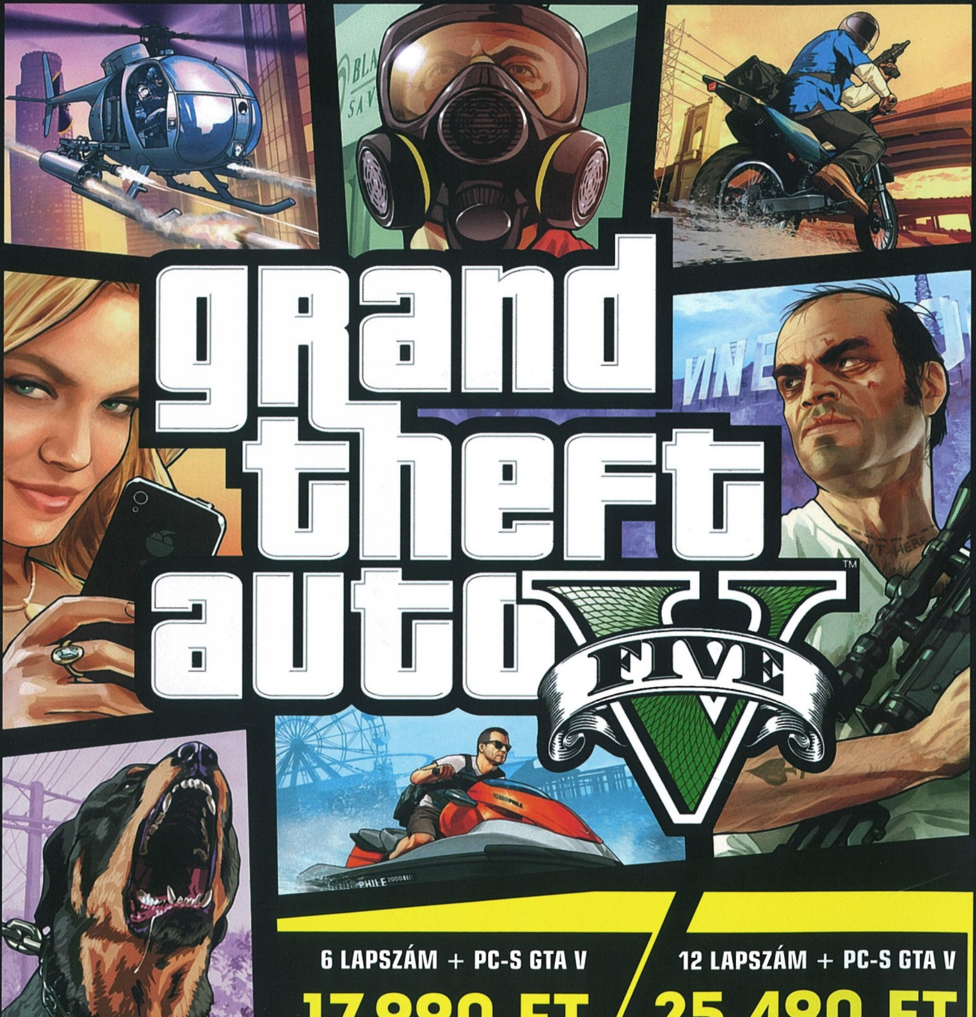
ELITE: DANGEROUS

PC GURU 2014. 08.

1995 Ft - 6,99 EUR

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓ
A PC GURUVAL

KERESD A WWW.PCGURU.HU OLDALON AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT



6 LAPSZÁM + PC-S GTA V
17.990 FT
Hosszabbítással: 16.990 Ft

12 LAPSZÁM + PC-S GTA V
25.490 FT
Hosszabbítással: 24.490 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (1{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselienőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ ZOMBIK!
■ ÉS KALÓZOK!

Nyár van, nyár! Avagy az érem két oldala…

A nyár egy olyan időszak, amit van miért szeretni, és van miért utálni. Lehet szeretni, mert meleg van, jó az idő, a lányokon egyre kevesebb a ruha, mindennek tetejébe pedig ebben az időszakban előfordul, hogy öt hétig tart egy magazin elkészítése, és több idő jut a játékra, mint a munkára. Aztán lehet utálni a nyarat, mert meleg van és az ember attól leizzad, hogy egy helyben ül, mindenki nyaral, miközben mi a szerkesztőségben ücsörgünk, s mivel a nagy szabadságolások a játékiparra is kihatnak, alkalmanként lasszóval kell fogni a tesztelhető játékokat. Habár a felsorolt tényezők az idei nyárra is igazak, azért szerencsénk volt, és a közepes uborkaszezon ellenére is sikerült 15 értékeléssel ellátott cikket pakolni a Guru hasábjaira, ráadásul nemcsak apróságokat, de olyan kifejezetten jóféle és monumentális darabokat is, mint például a Divinity: Original Sin, vagy a PlayStation 4 ékköve, a The Last of Us Remastered.

Persze nem csak tesztekből áll a világ, és az előzeteseket illetően sincs okunk panaszkodni, hiszen erre a hónapra is jutott egy külföldi kiruccanás, ezúttal Berlinbe, ahol a Dead Island 2-t vizsgálhattuk meg közelebbről – a tapasztalatainkról hat oldalon számolunk be. Készülőben lévő játékot viszont nemcsak a határokon túl lehet kipróbálni, de egy szerkesztőségi székben ülve is, ahogy Chris tette az ősszel érkező új World of Warcraft kiegészítő, a Warlords of Draenor esetében. És ez még messze nem minden, hiszen többek között körülnéztünk a Disney Infinity: Marvel Super Heroes, továbbá az elképesztően tartalmas és hihetetlenül ígéretes Elite Dangerous háza táján is.

Ami a teljes játékunkat illeti, jó szokásunkhoz híven ismét egy steames verziót csomagoltunk a magazin mellé, méghozzá a Risen 2: Dark Watersből, ami egy szerepjáték, méghozzá kalózos beütéssel. A Piranha Bytes alkotása amellett, hogy jó pár órára leköti a játékosokat, rendelkezik szép számú achievementtel, járnak hozzá Steam játékkártyák, sőt, még egy magyarítás is készült hozzá (megtalálható a DVD-n), így azok is bátran nekivághatnak a kalandnak, akik amúgy nem beszélnek külföldiül.

Nagy vonalakban ez tehát az augusztusi PC Guru; az olvasnivalóhoz és a játékhoz is jó szórakozást kívánunk, és bízunk benne, hogy szeptemberben is velünk tartotok. Ne feledjétek, bárhová is mentek…

…A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Divinity: Original Sin

Bemutatjuk nektek az elmúlt időszak legjobb szerepjátékát, ráadásul hat oldalon, Lor kollegina tollából!

A HÓNAP TESZTJE

Sacred 3

A Sacred jött, mi láttuk, és hanyatt vágtuk magunkat. Viszont nem az örömtől. 1{redenc négyoldalas tesztjéből minden kiderül!

A HÓNAP ELŐZETESE

Dead Island 2

Egészen Berlinig utaztunk, hogy bemutathassuk nektek az E3-on bejelentett zombis akciójáték második részét!

Ebben a hónapban egy igazi nyári kérdéssel készültünk: ha kapnál egy bódét a Balaton partján, hogy három hónapig lenn lebzselj kuncsaftokra várva, akkor milyen bizniszt indítanál, mit árulnál a standodon?

Bate

Nos, én biztos, hogy vennék egy vattacukorgyártó gépezetet, és a ragadós édességet próbálnám a nyaralókra sózni. Viszont ez nem sima vattacukor lenne, hanem speciális, ahol eldöntheted, hogy milyen formája legyen. Mondjuk Super Mario fej, vagy éppen Master Chief sisak!

Miguel

Okulva abból a pár napból, amit eddig idén a Balaton partján töltöttem, esőkabátot, viharlámpát és profi papírsárkányt. Amúgy meg nyilvánvalóan sört, kukoricát és vattacukrot, tudják az ottaniak, mit érdemes árulni, nem kell újra feltalálni a dolgokat.

Chris

Természetesen valami kaját árulnék, de nem olyan kommersz cuccokat, mint a lángos vagy a sült hekk, hanem valami elképesztően brutálisan finomat. És drágát! Mondjuk 20 dekás hússal hamburgert, meg amerikai stílusú sült oldalast! Hú de éhes lettem…

JohnBart

Milyen bizniszt indítanék? Hajószimulátort futtató Oculus Rift-bódét a víziszonyosoknak, vízidisznó-simogatót az állatbarátoknak, vagy egyszerűen egy lángossütödét, ahol unortodox stratégiaként nem nyolcszoros árréssel teríteném a kaját a népeknek.

Chocho

Mivel lángosos, gyrosos, pizzás és kukoricás bódé így is dögivel van a Balaton partján, olyasmit árulnék, ami másnak biztosan nem jutna eszébe: forró kakaót és forralt bort! Most mondhatnátok, hogy megőrültem, csakhogy a beduinok is forrón szeretik, szóval…

wilson

Víztisztító tablettát és acélból készült cipőt a magamfajta őrülteknek, akik irtóznak a tó fenekétől, és attól, hogy bármilyen, a vízben található élő vagy halott dolog a lábukhoz érjen. A pult alól persze rovarirtót is árulnék, biztos, ami biztos.

Midnite

Mit árulnék szívesen, ha három hónapig egy bódéban kellene dekkolnom?! Jeget és LCD tévéket. Így legalább a klíma kérdését is letudnám, meg nézhetnék egész álló nap filmeket… De ha belegondolok, a jégbiznisz nem is egy rossz ötlet, az hiánycikk a strandokon!

Mo

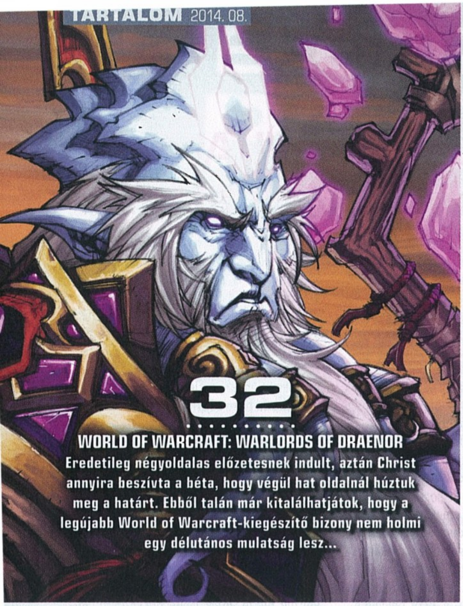
Hogy mit árulnék? Természetesen kimért szabadidőt! Abból úgyis mindig mindenkinek kevés van, így biztosan lenne rá kereslet, pláne a nyár folyamán. Persze nem egyszerű hozzájutni az ilyen minőségi portékához, de legalább nem ÁNTSZ engedély köteles a történet.

Lor

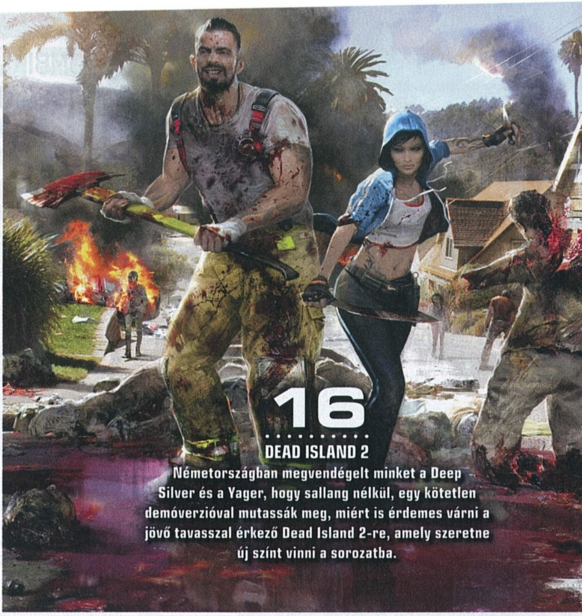
Én nem bodegába, hanem rögtön saját játékterembe fektetnék. Azért lenne jobb minden más piaci versenyzőnél, mert a Balcsin található gépekkel ellenben az enyéim nem nyelnék be a pénzt, és Mortal Kombatozás közben rabszolgák etetnék palacsintával a játékosokat.

Mahmud

Sört, lángost és gumikacsákat. Valószínűleg gyorsan csődbe mennék, mert ezek nélkül én sem bírom sokáig a vízparton, de legalább lenne egy újabb indokom, hogy a természetes élőhelyemen, egy légkondicionált szobában bekkeljem ki a forró nyári napokat.



32
WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
Eredetileg négyoldalas előzetesnek indult, aztán Christ annyira beszívta a béta, hogy végül hat oldalnál húztuk meg a határt. Ebből talán már kitalálhatjátok, hogy a legújabb World of Warcraft-kiegészítő bizony nem holmi egy délutános mulatság lesz...



16
DEAD ISLAND 2
Németországban megvendégelt minket a Deep Silver és a Yager, hogy sallang nélkül, egy kötetlen demóverzióval mutassák meg, miért is érdemes várni a jövő tavasszal érkező Dead Island 2-re, amely szeretne új színt vinni a sorozatba.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Indie-hírek
012 Secret Ponchos
013 The Red Solstice
014 Nordic Games interjú
016 Dead Island 2
022 Disney Infinity: Marvel Super Heroes
026 Elite Dangerous
030 No Man's Sky
032 World of Warcraft: Warlords of Draenor
038 FIFA 15
040 Lords of the Fallen

TESZT

046 Divinity: Original Sin
052 Battlefield 4: Dragon's Teeth
054 MotoGP 14
056 Sacred 3
060 Abyss Odyssey
062 Wayward Manor
063 Dark Souls II: Crown of the Sunken King
064 The Wolf Among Us
068 Quest for Infamy
070 Hearthstone
072 Ratchet & Clank Trilogy
074 The Last of Us Remastered
076 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

078 Tökéletes töréstészt

HARDVER

094 Hardverhírek
096 Huawei Ascend P7
097 Dell Venue 11 Pro
098 Toshiba Satellite S70-B
100 Hardverbemutató
102 Lenovo IdeaPad Y50
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

080 DayZ-rovat
082 Második kör: Hawken
084 Dot-A-lapok
086 Klasszikusok újrajátszva: Earth 2140
088 Top 5 legjobb vétel
089 Nosztalguru: Krush Kill 'N' Destroy
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

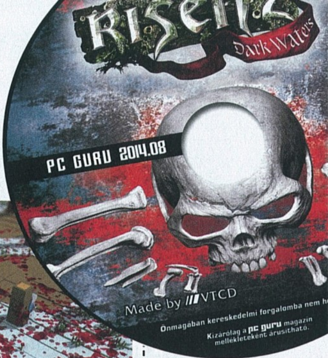
46
DIVINITY: ORIGINAL SIN
Sokat kellett rá várnunk, de megérte: lehet, hogy az új Divinity az év legjobb szerepjátéka?

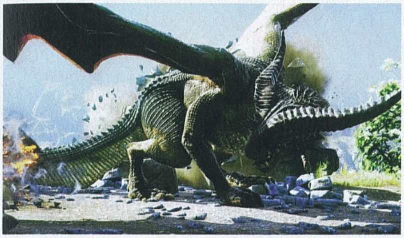
64
THE WOLF AMONG US
Kivártuk a szezon végét, hogy a teljes sztori ismeretében ítélkezzünk a legújabb Telltale kalandjáték felett.

70
HEARTHSTONE
A kiadáskor kihagytuk, az első kiegészítőt követően viszont kivesézzük az új Blizzard-sikerjátékot.

DVD-TARTALOM

Trópusi kalózkaland, némi extrával tálalva



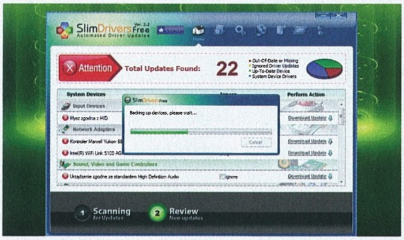


JÁTÉKVIDEÓK — DRAGON AGE: INQUISITION

Idén novemberbe csúszott a Dragon Age széria legújabb részének megjelenési dátuma, de még így is jóval a Witcher 3 előtt kerül a boltokba, szóval úgy tűnik, van esélye a sikerre. Ezt megalapozandó a BioWare készített egy két részből álló játékmenet-videót, melyet most ti is megtekinthettek DVD-mellékletünk Videók menüpontjára kattintva. Az anyag még az E3 alatt készült, de csak júliusban tették elérhetővé mindenki számára, szóval, ha még nem láttad, most pótolhatod a lemaradást.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Bár DVD-mellékletünk nagy részét e havi teljes játékunk, a Risen 2 tölti ki, azért akadt néhány megabyte-nyi kapacitásunk arra, hogy feltegyünk mellé pár ingyenes játékot. A DVD-re pakolt három program közül külön figyelmetekbe ajánljuk a Critical Mass című alkotást, amely végső soron azért készült, mert egy programozó a Unity motort szerette volna tesztelni. Ennek eredménye egy vérgőzös, tök egyszerű lövöldözős játék lett, aminek igazából még célja sincs, azonkívül persze, hogy ne haljunk meg.



TURKÁLÓ — SLIMDRIVERS

Egy PC használatával együtt jár, hogy mindig mindenhez friss illesztőszoftvereket, azaz drivereket kell hajkurásznunk. Legtöbben persze megelégednek azzal is, hogy 2-3 havonta frissítik a videokártya-, ennél is ritkábban pedig az alaplapi drivereket, ám ahhoz, hogy gyors, megbízható, naprakész gépünk legyen, ennél többre van szükség. Ebben segít az ingyenes SlimDrivers nevű program, ami átnézi számítógépünk minden hardverét, kiderítve, hogy mi szorulna frissítésre, majd letölti és feltelepíti a szükséges fájlokat.

EXTRA TARTALOM — HÁTTÉRKÉPEK

A Gamewallpapers.com jóvoltából ebben a hónapban is tíz darab nagy felbontású háttérképpel szeretnénk megajándékozni titeket, melyeket 4:3-as és 16:9-es méretekben feszíthettek fel operációs rendszeretek asztalára. A képeket ezúttal is a szokásos helyen, azaz a DVD-mellékletünk elindítása után az Extrák menüpontra kattintva érhetitek el. Ugyanitt található nyomtatható formátumban az idei év eddig megjelent DVD-tokjainak gyűjteménye is, valamint a CheatLand nevű alkalmazás, ami több mint 3000 játékhoz ad segítséget.

ÍZELÍTŐ

Reméljük, hogy mostanra már kipihentétek az iskolát, és letudtátok az idei szabadságolást is, ugyanis hamarosan beköszönt az új tanév, ami rossz, viszont vele együtt jön az ősz, és a játékdömping is. De addig is, míg befut a Dragon Age harmadik része vagy a Project CARS, érdemes lehet elővenni DVD-mellékletünket, hiszen egy nagyszerű szerepjáték vár rátok, amivel elüthetitek az utolsó nagy kánikulai napokat. Ne feledjétek, hogy az aktiváláshoz szükséges kódot most is a DVD papírtasakján találjátok, szóval ne dobjátok ki rögtön a szemétbe. Van azért egy rossz hírünk is: a teljes játékunk akkora, hogy más tartalomnak már alig jutott hely, így ebben a hónapban nem tudtunk videótesztet készíteni. Sebaj, szeptemberben (remélhetőleg) pótoljuk. Jó kalandozást, kalózok!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 9896CYFZ

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. október 1-ig** érvényes.

[ÍRTA WILSON] **HA A NÉMET PIRANHA BYTES NEVE SZÓBA KERÜL, EGYBŐL MINDENKINEK A GOTHIC-SOROZAT JUT AZ ESZÉBE, ÁM A DERÉK GERMÁNOK AZ ELMÚLT ÉVEKBEN MÁR A RISEN SZEKERÉT TOLTÁK, AMI SZINTE EGY AZ EGYBEN ÚGY MŰKÖDIK, MINT A LEGENDÁS RPG-JÜK, CSAK ÉPPEN SZEBB, MODERNEBB, ÉS SOK SZEMPONTBÓL VÁLTOZATOSABB IS ANNÁL.**

A kalózkodásnál hálásabb téma kevés van: a kalózokat mindenki ismeri, stílusjegyeik a köztudat részét képezik, a tálaláshoz nem kell új elemeket kitalálni, csak a már meglévő paneleket felhasználni, ráadásul el se lett koptatva a tárgy, hiszen film- és játékadaptációból meglehetősen kevés született, annak ellenére, hogy a könyvvilágot évszázadokon át tartották lázban a hajósok kalandjai. Sid Meier legendás Pirates! eposza, a Monkey Island-széria és a stratégiai oldalt bemutató Port Royale felsorolásával tulajdonképpen ki is lehet maxolni az említésre méltó kalózos játékok sorát – feltéve persze, ha nem vesszük számításba a zseniális hajócsatákat kínáló Assassin's Creed IV: Black Flaget, na meg a Risen-széria második epizódját, a PC Guru augusztusi teljes játékát.

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSA ÉS TELEPÍTÉSE EZÚTTAL MÁSHOGY ZAJLIK, MINT KORÁBBAN, ÍGY MINDENKÉPP OLVASSÁTOK EL A FENTI ÚTMUTATÓT!

TENGERRE, MATRÓZOK!

Hogy ennél tökéletesebb időben nem is adhatnánk a Risen 2-t, azt két dolog is remekül példázza: a jelen sorok írásakor dúló kánikula, és persze az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy pont a Risen 3 megjelenésekor kerül a kezetekbe a magazin és a teljes játék. Nagy szerencse azonban, hogy a Risenek élvezetéhez nem szükséges az előző felvonások ismerete, és ez nem csupán a Risen 3-ra lesz igaz, de a most taglalt Risen 2-re is, ami hiába folytatás, annyira sok mindent változtattak benne, hogy érdemesebb önálló játéknak kezelni.

Műfaját tekintve szerepjáték, méghozzá a könnyebben emészthető, de egyáltalán nem egyszerű fajtából. Ez persze nem is csoda, hiszen az a Piranha Bytes fejlesztette, amelynek a remekbe szabott Gothic-sorozatot is köszönhetjük, és a Risen 2 fejlesztése során is az adta az alapot és persze a szokásos építőkockákat: egy baljóslatú történetet, egy legyőzésre váró, sebezhetetlennek beállított főellenfelet, na meg egy kisebb csapatnyi segítőtársat, akik végig ott küzdenek névtelen hősünk oldalán.

A helyszín Faranga, annak is az a része, amit a széria első felvonásának főgonoszai, a titánok még nem pusztítottak el. A Karib-tenger szigetvilágát idéző, csodaszép, kék tengerrel elválasztott földdarabokon rummal fűtött, kincsre és kalandra éhes kalózok keresik a mindennapi betevőt (fosztogatással, rablással, kardpárbajokkal), akik körmére alkalmanként rácsap a világot megmenteni óhajtó inkvizíció, a szervezet, amely csak árnyéka önmagának, és amit főhősünk is csak azért hagy hátra, hogy a kalózok közé beépülve próbáljon találni egy fegyvert, mellyel legyőzheti a Marának hívott titánistennő szörnyű lényét, a Krakent, amely minden hajós életét megkeseríti, és amely lehetetlenné teszi a titánok által elpusztított Régi Világ teljes evakuálását. Hogy azért ne legyen annyira könnyű dolgunk, a történet más fordulatokat is tartogat: Marának behódoló, hatalmas erejű kalózokat, vudumágiát, rabszolgasorba taszított őslakosokat, és persze rengeteg kalózt, elvégre róluk szól ez az egész sztori.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Piranha Bytes

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,1 GHz CPU, 512 MB VGA (ATI Radeon 3870 vagy jobb), 2 GB RAM, 5,5 GB HDD

INFO

A Risen 2: Dark Waters eredetileg 2012 áprilisában jelent meg, három DLC kíséretében.

VÉGTELEN KALANDOK

Rövidnek és tartalmatlannak ráadásul nem is lehet nevezni, hiszen csak a főszál felgöngyölítése közel 20 órát vesz igénybe, és akkor még ott van az a számtalan mellékküldetés, amely minden helyszínen vár: már a kezdőszigeten is 4-5 órát el lehet bóklászni, elveszett kalap, elásott kincs, elátkozott rom, rabszolgatáborból elmenekült vademberek után kutatva, menet közben megtömve mind a zsebet, mind a tapasztalati pontokat összegző karakterlapot. Elvégre ez egy szerepjáték, ott pedig szokás fejlődni, erősebbé válni, és ez a Risen 2-ben kiválóan működik. Minden

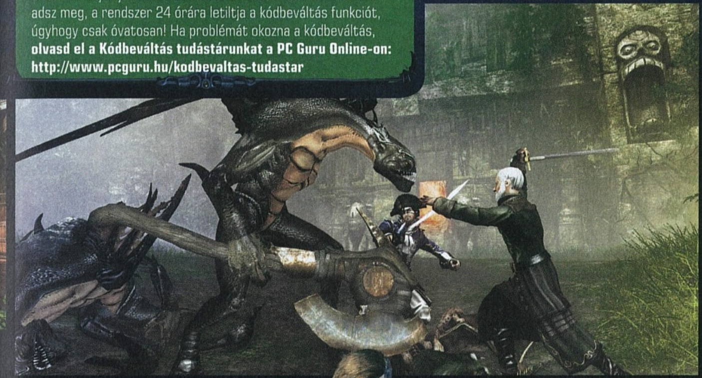
A karakterek még mindig jól néznek ki, ahogy maguk a szigetek is tetszetősek tudnak lenni.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

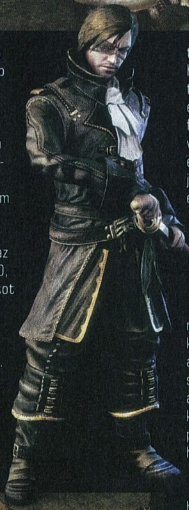
Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a DVD tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



Az állatvédők inkább kerüljék a vadont, vagy az egész játékot, hiszen a kaland egy igazi vérfürdő.



egyes teljesített misszió és minden leölt ellenfél után – legyen az ember, vagy épp a számtalan állatfaj egyike – glory, azaz dicsőségpont jár, amit öt kategóriában lehet elszórni. A „Blades" alá a kardforgatás, a „Firearms"-hoz a lőfegyverek, a „Toughness"-hez a védelem, a „Cunning"-hoz a tolvajlás, míg a „Voodoo"-hoz a varázslás tartozik, vagyis elsősorban nem egy specifikus képességre kell költeni, hanem egy azokat összefogó csoportra. Ennek ára ráadásul exponenciálisan nő, az első szinten még csak 1000, aztán 2000, végül pedig még ennél is több glory-pontot kell beáldozni a megerősödésért.

Ez azonban csak a karakterfejlesztés egyik oldala, van ugyanis több másik is. Ilyenek például a képességek, úgymint a zárnyitás, a zsebelés, a kardforgatás, a gyógyászat és persze a varázslás. A Risen 2 világában mindezeket NPC-k oktatják, méghozzá rettentő borsos áron: a legalapvetőbb tippeket is 500 aranyért mérik, a hasznosabb tudás viszont ennek már a többszörösébe kerül. Pénzből márpedig egyáltalán nincs sok, hiszen aranyból kell fedezni a tárgy-, fegyver- és lőszervásárlást is, így már az is egy érdekes és persze izgalmas játék, hogy az ember eldöntse, mire is szánja a nehezen megszerzett / összelopott érméit.

A HUNosítók csapatának hála a rengeteg szöveget tartalmazó Risen 2 élvezetéről azoknak se kell lemondania, akik csak törik az angol nyelvet. DVD-mellékletünkre felpakoltuk a honosítás mindkét változatát: egyet azoknak, akiket zavar a káromkodás, egy másikat pedig azon játékosoknak, akik kendőzetlenül szeretnék átélni a kalózlét szépségeit.

NYUGODT TENGER

Egy dologra sajnos nem kell, mert nem is lehet költeni: ez a hajózás. Habár már a történet első harmadában sikerül saját bárkát szerezni, azt irányítani, vagy azzal csatázni nem lehet, ami egy hatalmas kihagyott ziccer egy olyan témában, amely pont a tengerekről és a nem éppen kellemes hullámokról szól. A hajó itt csupán közlekedési eszköz, mellyel a méretes világtérkép fontosabb pontjai között lehet ingázni, félbehagyott vagy frissen megnyitott küldetések befejezése, kincset rejtő lelőhelyek feltárása érdekében. Habár a szigetek külsőre teljesen hasonlítanak egymáshoz, szerencsére felépítésük eltérő, még ha elemeikben nagyon hasonlóak is: közös pontjuk, hogy mindegyiken rendkívül agresszív az élővilág. A vadkanok, a jaguárok, az emberméretűre duzzadt hangyák mindig örömmel ugranak az ember nyakába, akár csoportosan is, így muszáj őket tömegesen lemészárolni.

A Risen 2 harcrendszere fura keveréke a hack 'n' slash műfaj gombnyomogatásának és a szerepjátékok taktikusságának. Támadási formából tulajdonképpen csak egy van (de azt legalább kombóba lehet fűzni), ez viszont önmagában még nem elég a sikerhez. A játékost érő csapások súlyosak, a főhős rettentő gyorsan a fűbe tud harapni, így muszáj folyamatosan vagy hárítani (ez a nehezebb), vagy bakkecske módjára vetődni, mintha csak 11-est kellene védeni. Egészen biztos nem ez a zsáner csúcsa, és az első pár órában kifejezetten irritáló tud lenni a sok bekapott találat, de ha sikerül ráérezni a harcok ritmusára, kifejezetten szórakoztató tud lenni. Főleg, mikor sikerül valami combosabb lőfegyvert (muskétát, pisztolyt) beszerezni a kard mellé, vagy megvásárolni az olyan vicces kiegészítőket, mint az ellenfélre rátámadó harci majom (!), vagy a városokban bevethető, irányítható papagáj (!), amivel úgy lehet komplett placcokat megszabadítani az értékektől, hogy a tulajdonos még csak nem is sejti, hogy még a gatyájából is kiforgatják éppen.

És mivel alig két év telt el a játék megjelenése óta, a Risen 2 kifejezetten szépnek is mondható. Bár maga a környezet kissé sablonos, a maximális fokozatra tolt beállítások mellett azért minden sziget és karakter szépen fest, főleg a lenyugvó nap fényében. Az sem elhanyagolható tény, hogy még a gépigény is barátságos, így tulajdonképpen semmi sem akadályozhat meg titeket abban, hogy vitorlát bontsatok, és a nyár utolsó hónapját a kincseket, kalandokat és veszélyeket rejtő szigeten töltsétek, kalózkalapban, rumot kortyolgatva: a faláb és a többi kellék teljesen opcionális!

Mozgalmas hónap a Cryteknél: bezárt a Crytek UK, megszűnt az amerikai részleg, tulajdonost cserélt a Homefront-sorozat

Rovatunk történetének egyik leghosszabb szalagcíme nem egy örömteli eseménysorozatot rejt, hiszen ami még a múltkori számunkban csak kósza híresztelés volt, az a két magazin között eltelt idő alatt valósággá vált, méghozzá nem is akármilyenné. Az egész történet június vége felé kezdődött, mikor több forrás is egybehangzóan állította: a **Crytek** hónapok óta nem ad fizetést az alkalmazottainak. Ennek már rövid távon is súlyos következményei voltak, hiszen hétről hétre egyre többen hagyták ott a Homefront: The Revolutiont fejlesztő Crytek UK-t, többek között vezető beosztásban dolgozó, a projekt kivitelezésében nélkülözhetetlen feladatot betöltő emberek is. Az okok állítólag az anyacég rossz menedzsmentjében keresendők: az eredetileg a Crytek Budapestnél készülő Ryse fejlesztése a lehető legnehezebb és legkörülményesebb volt, még a teljes reboot és a csapatváltás után sem ment minden gördülékenyen, olyannyira nem, hogy a Crytek kénytelen volt a saját zsebéből, elképesztő túlórák árán befejezni a játékot, máskülönben nem készült volna el az Xbox One megjelenéséig.

Gondot jelentett az is, hogy minden korábbi Crytek-játék alulmúlta a várakozásokat, az Unreal Engine-nel szemben pedig sose tudták felvenni a versenyt, így a CryEngine licencelőinek száma mindig is alacsony maradt, ezt a komoly bevételkiesést pedig a katonai szerződések se tudták kompenzálni. Hogy ebből hosszú távon komoly bajok lesznek, azt már évekkel ezelőtt tudta a frankfurti központ is, és ezért kezdtek elmozdulni a hagyományos, dobozos termékektől a kizárólag digitálisan terjesztett címekig, így minimalizálva a kockázatot. Azzal azonban nem számoltak, hogy ezek a próbálkozások se lesznek sikeresek. A Call of Duty műfajában mozgó Warface Oroszországon kívül mindenhol megbukott, a MOBA-stílusba betörni kívánó Arena of Fate már két éve meg kellett volna, hogy jelenjen, a többi, bejelentés előtt álló projekt pedig akkora lemaradásban volt ezidáig, hogy semmiképp se lehetett őket piacra dobni.

A híresztelések keltette negatív hullámokat csak tetézte, hogy a Crytek részéről senki se szólalt meg az ügyben, egészen július végéig, egy hivatalos közleményig, amely kiemelte, hogy a Crytek átalakulási fázisban van, de mostanra sikerült befektetőt találni, így a Homefront: The Revolution, valamint a Hunt: Horrors of the Gilded Age fejlesztése folytatódhat tovább. Hogy ennek mégis milyen ára volt, az csak később derült ki: a legsúlyosabb veszteséget a Darksiderst jegyző egykori Vigilből alakult Crytek Austin szenvedte, melynek fejlesztői kapacitását az anyacég felszámolta (a THQ csődjéből kimenekült Vigilt így tulajdonképpen kétszer csukták be), a Huntot áthajózták Frankfurtba, az Austinban maradtak pedig a továbbiakban csak a Cryengine támogatásában vesznek részt. Nem járt jobban a Crytek UK sem, amely szintén megszűnt, a csapatot viszont a Deep Silver – a Homefront: The Revolutionnal egyetemben – azonnal felvásárolta, így ők már Dambuster Studios néven futnak tovább, hogy befejezzék, amit elkezdtek.

Kacifántos, és cseppet sem vicces sztori ez, és csak remélni tudjuk, hogy nem omlik össze végleg a Crytek-birodalom.

ÉRKEZŐBEN:

08.15 | PC, PS3, X360

Risen 3: Titan Lords

A nyár utolsó PC Guru magazinjával párhuzamosan jelenik meg a sokat látott **Risen**-sorozat harmadik felvonása, amely tovább folytatja a titánok elleni harcot. Nem tudod, kik azok a titánok, és miért kell őket leverned? Akkor első körben állj neki az e havi teljes játékunknak, hiszen a Risen 2-ből ez is kiderül - ha pedig tetszett a kaland, akkor mindenképp szerezd be a német szerepjáték új epizódját!

08.19 | PC, PS3, PS4, X360, XONE

Diablo III: Ultimate Evil Edition

Létezését sokáig tagadták, aztán kibújt a szög a zsákból, megjelent a konzolos **Diablo III**, és... és nem kaszált akkorát a kasszáknál, mint remélték, sőt. Így aztán nem is csoda, hogy a Blizzard másodszorra is nekifut, PS4-re és Xbox One-ra is elhozva a tömeges szörnyirtás örömét, ráadásul a Reaper of Soulsszal, a játék ezidáig egyetlen kiegészítő lemezével megfejelve. Mi ez, ha nem kihagyhatatlan ajánlat?

08.29 | PC, PS4, XONE

Metro Redux

A minden bizonnyal készülő harmadik rész árnyékában leporolja az elődöket a 4A és a Deep Silver, hogy kibővített tartalommal, finomhangolt játékmenettel, a **Metro** 2033 esetében pedig lecserélt grafikusmotorral küldje vissza a kalandra éhes játékosokat a moszkvai metró alagútjaiba, szörnyekre és persze rivális, meglehetősen agresszív túlélőkre vadászva a világvége után.

09.05 | PC

Dead Rising 3

Egy új konzol beindításához mindig nélkülözhetetlenek az exkluzív játékok, melyek más platformon nem elérhetők – az Xbox One ezen a téren jelentősen lepipálta riválisát. Ám úgy tűnik, hogy annyira nem zárkóznak el az ige terjesztésétől, hiszen szeptemberben PC-re is megjelenik a **Dead Rising** széria harmadik része, sőt: mire e sorokat olvassátok, talán már egy másik exkluzív cím átiratát is bejelentették...

A MÚLT HÓNAPBAN BEMUTATTUK, ERRE KOMOLYAN ELTOLTÁK: CSAK 2015 TAVASZÁN JELENIK MEG A BATTLEFIELD: HARDLINE.

Új tulajdonos kezében a Twitch

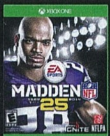
Habár a pletyka már májusban felmerült, teljesen hivatalossá csak július végén vált: súlyos pénzekért gazdát cserélt a **Twitch**, minden idők legsikeresebb és legnépszerűbb videojáték-streamelő szolgáltatása. A vevő természetesen pont az a Google, amellyel már eredetileg is hírbe hozták a vállalkozást, az összeg pedig hatalmas: a világ vezető internetes cége 1 milliárd dollárt tett le az asztalra. A Twitch igazi sikertörténet, hiszen alig két éve létezik. Eredetileg a szintén streameléssel foglalkozó, de kötetlen témájú Justin.tv része volt, amit két úriember, Justin Kan és Emmet Shear alapított, de a streamek között akkora létszámban voltak jelen a videojátékok, hogy logikusabb lépésnek tűnt leválasztani őket az oldalról, hogy egy nekik szentelt portálon folytathassák tovább – ebből lett a Twitch. Az első hónapban még alig 3,2 millió aktív felhasználója volt, mostanra ez a szám viszont már 50 millióra rúg, ráadásul a teljes internet forgalmának 1,35 százaléka innen ered. A Twitch neve hazánkban sem ismeretlen, már Magyarország is számos eSport közvetítővel és streamerrel rendelkezik – egyelőre a League of Legends egyeduralma megdönthetetlennek látszik, de a DOTA 2 és a Counter-Strike: Global Offensive is feltörekvőben van.

A Twitch felvásárlásával a Google gyakorlatilag teljes monopóliummal rendelkezik a stream-piacon: a YouTube 2006-os, 1,65 milliárd dolláros felvásárlása indította el a céget ezen az úton, mely mára az internet legnépszerűbb oldala és a videók megosztásának elsődleges központja lett. Bár streamelni már jó ideje a YouTube-on is lehet, de a videojátékosok a jobb üzleti modell és a játékokkal kompatibilisebb eszközök miatt eddig inkább a Twitch mellett döntöttek. Hogy a két szolgáltatás egybeolvad-e, vagy a Twitch megmarad önálló oldalnak, azt egyelőre nem tudni, eladása viszont a videojáték-ipar egészét érinti, a játékosoktól kezdve a kiadókon át egészen a versenyeket szervezőkig, hiszen az eSport-közvetítések is itt zajlanak. Sőt, a Valve egészen odáig ment, hogy a streamelést a játékkal is összekötötte, hiszen a tavalyi DOTA2-bajnokság, a The International nézői tárgyakat is nyerhettek csupán azzal, ha élőben követték a meccseket, a közelmúltban pedig a Counter-Strike: Global Offensive kapcsán mozgolódtak, lehetővé téve a streamek szűrését pályák és játékmódok alapján is.

Indul az EA Access

Új piacra igyekszik betörni a lehetőségeket folyamatosan kereső Electronic Arts: már elindult az **EA Access**nek hívott szolgáltatás bétatesztje. Az EAA leginkább a PlayStation Plushoz és a Netflix kombinációjához hasonlítható: egy előre meghatározott, fix havidíj fejében a felhasználó korlátlan hozzáférést kap bizonyos videojátékokhoz. Amennyiben az előfizetést megszünteti, lemondja, úgy a játékok elvesznek. A kínálat egyelőre meglehetősen szűkös, hiszen csak a FIFA 14, a Madden NFL 25, a Peggle 2 és a Battlefield 4 tartozik a repertoárba, de ez egyrészt a jövőben bővülni fog, másrészt azért se lehetne több, mert az EAA kizárólag Xbox One-on érhető el. Miért csak ott? Mert a Sony szerint nem nyújt akkora értéket, hogy megérje az ő platformjukon is bevezetni, és a felhasználóknak se jönne túl jól, ha PlayStation Pluson túl egy második előfizetési díjat is ki kellene csengetniük. A Sony ódzkodása azért is érthető, mert a PS Plus elképesztően sikeres és népszerű, a PlayStation 4 kiadása óta 200 százalékkal nőtt az előfizetők száma, és egyelőre nagyon úgy néz ki, hogy a tendencia nem fog változni, így jobban megéri a saját portékájukat támogatni, semmint egy kvázi riválisét.

BATTLEFIELD 4



MADDEN NFL 25

FIFA 14

PEGGLE 2

Az XCOM: Enemy Unknown után újabb patinás 2K-játék költözik hordozható gépekre: ezúttal az előző évtized egyik legmeghatározóbb játéka, a BioShock kapja meg a maga táblagépes és mobiltelefonos változatát, méghozzá a 2K-től megszokott prémium árkategóriás, mikrotranzakció nélküli változatban. Ára ugyan nincs, az viszont biztos, hogy egyelőre csak iOS készülékeken fog futni. Android változat nincs tervbe véve.

Thaiföld nem kér tovább a Tropico 5 jelentette veszélyből: a délkelet-ázsiai állam katonai vezetése úgy döntött, hivatalosan is betiltja a Kalypso stratégiai játékát. Az ok? A filmeket és videojátékokat is cenzúrázó hivatal szerint a Tropico 5 veszélyt jelent az ország békéjére és rendjére. A Tropico 3 és 4 gond nélkül megjelenhetett Thaiföldön, az előző vezetést nem zavarta.

Második esélyt kap a Dead Island mozifilm. Az eredetileg 2011 szeptemberében bejelentett projekt háza táján eddig is nagy volt a csend: a jogokat megszerző Lionsgate ténylegesen soha sem kezdte meg az előkészületeket, az eredeti szerződés lejártával a Deep Silver így új partner után nézett. Ezúttal az Occupant Entertainment kap esélyt arra, hogy filmet készítsen az élőholtakkal bőségesen megpakolt kalandból.

Nem akar összejönni ez a feltámadás: újabb Ultima-játék harapott a fűbe. Ezúttal az Ultima Forever dugóját húzták ki, augusztus 29-től téve elérhetetlenné az iOS-es online szerepjátékot. Leállítása szinte senkit se ért váratlanul, a mögötte álló fejlesztőcsapatot, a Mythicet már májusban bezárta az EA, így csak idő kérdése volt, hogy mikor követi őket az RPG is. Az Ultima Forever finoman szólva se volt sikeres, a legtöbb szaklap 50% alatti értékeléssel „díjazta”.

ÚJ NEVET KAPOTT A NEMRÉG AZ ELŐZETESEK KÖZÖTT IS SZEREPLŐ FROZEN ENDZONE: MOST MÁR FROZEN CORTEXNEK HÍVJÁK.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Feltámad a Shadowgate!

http://www.shadowgate.com

Azokban az időkben, amikor még a játékok valódi kihívást nyújtottak, amikor ezer halál után ezeregyedszer is nekifutottál egy pályának, nos, akkor, 1987 nyarán jelent meg a **Shadowgate**, először Macre, majd számos más rendszerre is, többek között NES-re. A játék egy belső nézetű point and click kaland, amelyben egy különös kastélyban kell megtalálnunk egy gonosz mágust, ám a hozzá vezető út aljas csapdákkal van kikövezve, és minden hiba azonnali, válogatottan aljas halált jelent. Ráadásul a sötétség miatt mindig kell, hogy legyen nálad egy égő fáklya, és miután ezek száma véges, nagyon tökölni sem lehet (bizony, az Amnesia sokat merített belőle!). A játékot készítő Karl Roelofs és Dave Marsh a Zojoi színeiben 2012-ben lőtte fel a remake ötletét Kickstarterre, és miután sikert arattak, neki is álltak a melónak. A végeredmény augusztus 21-én érkezik Steamre félszáz achievementtel, alaposan felújítva, a nagyszerű Rich Douglas zenéjével, de akinek nosztalgiázni támad kedve, a retró módban a NES-verzióra hajazó élményt is kaphat, Masuno Hirojuki zenéjével – aki viszont nyuszi, egy könnyített játékmódban szambázhat végig a rémkastélyon, bármilyen szentségtörést jelentsen is ez...

Sunset: egy újabb Tale of Tales mese

http://tale-of-tales.com/Sunset/

A belga házaspár, Auriea Harvey és Michaël Samyn, akiknek olyan csodákat köszönhetünk, mint a The Path vagy a Graveyard, új ötlettel állt elő, amely sikerrel állította maga mögé a Kickstarter népét. A **Sunset** egy felfedezős kaland, kicsit a Dear Esther és a Gone Home szellemiségében, ám azoknál sokkal interaktívabb. Egy képzeletbeli dél-amerikai államban járunk 1972-ben, ahol katonai puccs tör ki. Hősnőnk az amerikai Angela Burns, aki ott ragad az országban, és házvezetőnői állást vállal egy Gabriel Ortega nevű professzornál. Munkaadójával nem találkozik – minden nap egy órával naplemente előtt kell megjelennie, és a hatvan perc leteltével távoznia. Ám ahogy tesszük a dolgunkat a lakásban, egyre több mindent tudunk meg Ortega életéről, és arra is rájövünk, hogy valamit tervez a diktátor, Ricardo Miaflores ellen. Innentől kezdve rajtunk áll, hogyan végződik a sztori. Kialakíthatunk egy különös kapcsolatot az agglegénnyel, különféle jeleket hagyva a lakásban, ő pedig válaszol erre, néha pedig döntéshelyzetek elé állít a játék minket, amivel nemcsak Ortega, de az ország életébe is beleszólhatunk. Érdekes, izgalmas, felnőtt játéknak ígérkezik tehát a Sunset, amely jövő márciusban érkezik a Steamre.

A lányok nemcsak játszani akarnak!

http://kck.st/W1tEax

Újabb nagyszerű kezdeményezésről számolhatunk be: a kaliforniai, oktatójátékok készítésével foglalkozó, független LearnDistrict stúdió által életre keltett Girls Make Games egy nemzetközi nyári tábor programsorozat, amelyben az adott ország elismert szakemberei vezetik be a játékkészítés rejtelmeibe az ifjú hölgyeket. Egy felmérés szerint a játékosok 47%-a nő, ám az iparban dolgozók közül mindössze 12% képviseli a gyengébb nemet, ezért aztán érthető a törekvés e szám bővítésére. A június 16-án megrendezett nyitótábor ráadásul igen jól sikerült, olyannyira, hogy a nagydíjat elnyerő, hét lányból álló The Negatives csapata egy egészen kiváló játékot dobott össze három hét alatt, amelyet Tim Schafer (a Double Fine természetesen a projekt mögé állt) és Kellee Santiago (a thatgamecompany társalapítója) is nagyra értékelt. A **The Hole Story** ennek megfelelően novemberben meg is jelenik a Google Play rendszerében, ám miután a Kickstarteren is sikert aratott, PC-re is megkapjuk. A játék főhőse a régésznek készülő Wendy, aki a kertjében ásogatva rábukkan egy misztikus világba vezető portálra. A felülnézetes, kellemesen kinéző fantasy kaland-RPG sok puzzle-t, érdekes karaktereket, hagyományos szerepjáték-elemeket kínál, bebizonyítva, hogy van értelme az ilyen kezdeményezéseknek.

Egy indie-stúdió pokoljárása

http://stained-thegame.com/

Amikor a Humble Bundle elkezdte a „csomagolt" indie címek árusítását, az egész dolog egy tényleg jó ötletnek tűnt. Ma már azonban Dunát lehet rekeszteni ezekkel a pakkokkal, aminek már látszanak az árnyoldalai is – például sokan azért nem vásárolnak indie játékokat, mert „úgyis benne lesz majd valami bundle-ben". Nos, ennek lett áldozata a **RealAxis Software** is, amelynek **Stained** című, e rovatban is bemutatott akció-platformere tavaly nyáron került bele az Indie Royale Debut 3 csomagjába. Akkor a játék még Desurán volt, és várta a Zöld Út szabad jelzését, amit aztán meg is kapott a közösségtől. És ugyan nincs kőbe vésve, hogy a vásárlók megkapják a Steam-kulcsot is, ha az bekerül a Valve rendszerébe, mindenki készpénznek vette ezt – július 16-án a RealAxis is megígérte, hogy elkezdik kiküldeni a kódokat a bundle vásárlóinak. Aztán 27-én robban a bomba: a fejlesztőcsapat egy hosszú levélben közölte (bit.ly/1s2i8HM), hogy ez nem fog megtörténni, ennek oka pedig az, hogy csődközeli helyzetbe kerültek. A Steamen mindössze 300 példány talált gazdára eddig, amiből 1500 dollárt kaptak, a bundle ehhez 1600 dollárt tett hozzá, és ennyi, az eladások azóta gyakorlatilag megálltak. Ezért azt kérik a játékosoktól, hogy a támogatásukat azzal fejezzék ki, hogy megvásárolják a játékot teljes áron, 8 euróért. A népharagtól pedig nem félnek, mert a rossz eladások miatt már így is a pokolban fognak megrohadni...

A ROVATBAN KORÁBBAN BEMUTATOTT LUMINI PRE-ALFA DEMÓJA LETÖLTHETŐ A SPEELBAARAS.COM OLDALRÓL.

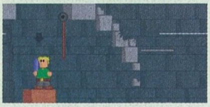
Riftlight, a Facepuch új játéka – meg némi botrány

http://www.facepunchstudios.com/

A Rustot készítő Facepunch leleplezte új projektjét: a **Riftlight** egy űrben játszódó, azaz sci-fi arcade twin stick shooter lesz, megbolondítva olyan RPG-elemekkel, mint a loot, a fejlődés, egyedi skillek, képességfa és kasztok (közel- és távolsági harcos, valamint mágusféle), szólista kampánnyal és kooperatív móddal, mindezt véletlenszerűen felépített pályákon és ugyancsak random módon adagolt küldetésekkel. A bejelentést követően amúgy játékosok százai támadták be a csapatot, mondván, hogy inkább a Rusttal foglalkozzanak, egészen ordenáré és idióta kommentekkel bombázva őket. A stúdiót vezető Garry Newman hosszú blogbejegyzésben (bit.ly/1rZxWtV) tette helyre a dolgot, megpróbálva elmagyarázni, hogyan is működik a játékfejlesztés – egy-egy cégnél több projekt is fut, hogy mindenkinek jusson feladat, plusz a finanszírozást is egyszerűbb így megoldani. A dologhoz az is hozzátartozik, hogy a Rust korai hozzáférésben van, amelynek vásárlói elfogadják azt, hogy egy félkész játékot vesznek meg, amelynek fejlesztését segíthetik, javaslatokat tehetnek – követelőzni, ultimátumokat állítani azonban mégsem kellene.

Tobias felnőtt!

http://www.tobiasgame.co.uk/



Adam Butcher 14 éves volt, amikor elhatározta, hogy elkészíti álmai játékát. És kódolt, és kódolt, éveken át. Adam ma 27 éves, és 13 évnyi fejlesztés után végre elkészült a nagy mű, a **Tobias and the Dark Sceptres** – te pedig, kedves olvasó, ingyen letöltheted közel másfél évtized munkáját! És hogy mi tartott ennyi ideig? Nos, Adam egyrészt szabadidejét áldozta rá a fejlesztésre, másrészt e puzzle-platformer minden egyes pályája más-más felépítésű, más logikát kíván, eltérő mechanizmusokat tartalmaz. Egy igazi szerelemprojektről van tehát szó, és miután barátunk szintről szintre építette művét, jól megfigyelhető programozói tudásának fejlődése, valamint az újabb és újabb eszközkészletek használata is – érdemes egyébként megnézni Adam összefoglalóját minderről a http://vimeo.com/97875387 címen. Én földig borulok előtte.

Jön az újabb Wadjet Eye Games kaland!

http://www.goldenwake.com

Bizony, Dave Gilberték a Grundislav Games csapatával karöltve újabb játékot készítenek **A Golden Wake** címmel. Helyszín Florida, az időpont a húszas évek eleje, az álmodozások kora, amikor még virágzott az ingatlanpiac. Hősünk, Alfie Banks is ebből a tortából akar kihasítani egy szeletet – ám már küszöbön a nagy gazdasági válság, a szesztilalom megteremti a szervezett bűnözést, a Napfényállam partjai felé pedig pusztító hurrikán közelít. A valós eseményeken alapuló, valós helyszíneken játszódó, történelmi figurákat felvonultató klasszikus kaland ősszel érkezik Steamre, és egészen pompásan fest.

Új néven készíti új játékait a Gaijin Games

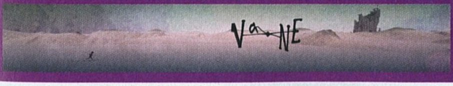
http://totallychoice.com/

A Bit.Trip szériáról elhíresült **Gaijin Games** az elnevezés negatív felhangjai miatt (a japán „gaijin" kifejezés idegent, külföldit jelent, ami egyre inkább pejoratív értelmezést nyer) identitást váltott, mostantól a stúdió a **Choise Provisions** névre hallgat. Ezen felbuzdulva rögtön be is jelentettek két játékot: a **Laserlife** egy sci-fi témájú felfedezős cím lesz, amelyben az űrben kell összeszednünk egy asztronauta emlékeit, lézereket vezérelve a zene ritmusára, a **Tharsis** pedig egy szintén sci-fi alapú elvont, körökre osztott űrstratégia kannibalizmussal (egy marsi kutatóállomás kerül végveszélybe), melyen a döntéshelyzeteket dobókockával oldjuk meg – plusz perma-death. Mindkét játék érkezik a Steamre, utóbbi pedig iOS-re is.

Friss stúdió „menekült" veteránokból

http://www.friendandfoegames.com/

Tokióban alakult meg a **Friend & Foe** nevű új stúdió, ám aki japán szakikat vizionál mögé, az erősen téved. Az öt alapító tag közül ugyanis három svéd, egy portugál és egy spanyol – a közös bennük, hogy mindannyian Japánban élnek, és dolgoztak olyan játékokon, mint a Killzone, a Last Guardian, a Bionic Commando vagy a Battlefield 3. A srácok egyszerre két projekten is munkálkodnak: az egyik a PC-re készülő **Vane**, amely egy gyönyörű, nyílt világú felfedezős kalandjáték, főszerepben egy kisfiúval és egy misztikus utazással, a másik pedig a **Dangerous Men**, amely a 80-as évek zsarupáros akciófilmjeinek állít emléket, és egyelőre csak iOS-re van bejelentve.



Steam-mustra

http://store.steampowered.com

Az indie ipar gőzerővel pörög, hétről hétre jelennek meg kiváló alkotások, melyek sokszor kicsúsznak az ember látóköréből. Ezért is határoztam el, hogy e rovatban helyet kap egy blokk, amelyben felsorolom, mely címeknek érdemes utánanézni a **Steamen** (a műfaji besorolás lazán értelmezendő!). Miután az E3 miatt kimaradt egy hónap, így május vége, valamint június-július terméséből szemezgettem.

AKCIÓ/PLATFORMER: So Many Me, Action Henk, OlliOlli, Derrick The Deathfin, Spy Chameleon

AKCIÓ: Astebreed, Rooks Keep, Second Chance Heroes, Over 9000 Zombies!, Tiny Barbarian DX, Knight Squad

KALAND/PUZZLE: Gods Will Be Watching, The Fall, Sunless Sea, Where is My Heart?, A Story About My Uncle, Qbeh-1

ROGUE-LIKE: The Nightmare Cooperative, Shattered Planet, A Wizard's Lizard

SZIMULÁCIÓ/STRATÉGIA: Imagine Earth, Rush for Glory, Space Run

KÖRÖKRE OSZTOTT GUNPOINT? IGEN, EZ LESZ A RONIN, FELTÉVE, HA VALAHA ELKÉSZÜL! ÍME A PROTOTÍPUS: BIT.LY/1LDGFLP

THE RED SOLSTICE

[ÍRTA JOHNBART] **Készíthetik az ujjaikat és a szkafandert a vérizzasztó kooperatív élményre vágyók, a zágrábi Ironward korai hozzáférésű izometrikus akciójátéka ugyanis pörgős, ellenfelekben gazdag, és iszonyatosan könyörtelen.**

A fejlesztők weboldala alapján a Syndicate Wars és a Left 4 Dead, míg az internet népe szerint a Night of the Dead nevű Warcraft III / Starcraft 2 map adta az ihletet a The Red Solstice-hoz (innentől TRS). Bárkinek is legyen igaza, az biztos, hogy az Ironward megfelelő forrásból lopkodott, a játék ugyanis már a korai hozzáférésű bétában simán hozza, amit a készítői ígérnek: véres, taktikus, és felettébb pörgős PvE-élményt.

A VÉRES BOLYGÓ

A játék egy sci-fi köntösbe bújtatott izometrikus co-op akciójáték, amelyben nyolcfős osztagunk egy lepusztult marsi kolónia feltérképezését, és az azt megszálló mutáns ocsmányságok felaprítását kapja feladatául. A dögök hullámokban, végtelen számban érkeznek, a hendikep tehát a nagydarab mordályok ellenére is csapatunk oldalán van, a fő cél így a kitartás: ellátmányt a pályán fellelhető ládák széttörésével és a véletlenszerűen generált küldetések teljesítésével kapunk, a meccs végét pedig a cirka egy óra után befutó menekülőhajó, vagy rosszabb esetben katonáink széttépett tetemei jelzik.

ADATOK

KIADÓ
Nkidu Games

FEJLESZTŐ
Ironward

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS (BÉTA)
2014. 06. 10.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Alien Breed Evolution
2010 (TEAM17)

Alien Swarm
2010 (VALVE SOFTWARE)

Az akció DOTA-féle perspektívában zajlik, a menü elrendezése és harci lehetőségeink pedig szintén erősen MOBA-s behatásúak. Osztagunkat a nyolc rendelkezésre álló kaszt valamelyikével erősíthetjük (a kínálat a szokásos arcokból áll, úgymint mindenes katona, medic, heavy, sniper, recon, illetve crowd control osztályok), akiket egyéni felszereléssel és képességekkel küldhetünk csatába. Előbbi szabadon választható kétkezes és oldalfegyvereket, utóbbi pedig négy aktív/passzív képességet és három speciális perket jelent. Ezek kezdetben minden kasztnál elég limitáltak, a teljesített szóló- és multis meccsek utáni szintlépésekkel viszont egyre több flintát és képességet oldhatunk ki, így idővel még egy adott kaszton belül is elég egyedi harcosokat építhetünk ki magunknak (nem meglepő hát, hogy minden osztály egy rakás save slotot kapott, ahova elmenthetjük az épp aktuális összeállítást).

Már a techdemója is meggyőző volt, de a korai hozzáférés során nyújtott teljesítménye alapján nagy siker lehet belőle.

ÖLJ ÉS ÉLJ TÚL!

Maga a harc egyszerű, de izzasztó: karakterünket RTS-es irányítással kommandírozzuk, pár berögzült rutint (úgymint az eszeveszett golyószórást) viszont érdemes hanyagolni, az ellátmány ugyanis szűkös, letolt gatya mellett pedig hamar lenyomják a csapatot. És ez tényleg nem vicc: a játék Soldier (normál) szintje máshol simán elmehetne Hardcore fokozatnak, a csapatjáték így nem reklámszöveg, a meccset túlélni csak egy kupacban maradva és a többieket támogatva lehet, mivel ellenfeleink mellett a környezet is ellenünk dolgozik. A marsi viharok kültéren szétmarják páncélzatunkat, a változó fényviszonyok szintén nem segítik a tűzharcokat, és majd minden szörnyharapásnak van valami, a játékosra hátrányos mellékhatása is (úgymint csonttörés vagy mérgezés). A játékmenet így egyszerre pörgős, taktikus, és iszonyatosan nehéz – ha ráállt az ujjad a MOBA-kra, és kell egy tökös kooperatív cím, érdemes kipróbálnod!

Szörnyekből és robbanásból garantáltan nincs hiány, és végre van egy olyan játék, amely tényleg továbbgondolja a MOBA szabályait, még ha valójában nem is abba a műfajba sorolható be.

SECRET PONCHOS

[ÍRTA LOR] A vadnyugat magányos harcosainak ideje leáldozott, a Secret Ponchosban legalábbis biztosan. A PvP-harcon alapuló online lövöldében csapatostul mérkőzhetünk meg más gazfickókkal, hogy a lehető legtöbb vérdíjat zsebeljük be, a legpiszkosabb módszerekkel.

A vicces, könnyed spagettiwestern jegyeit viselő játék nemcsak a műfajban szokatlan témaválasztás miatt tűnik érdekesnek, hanem azért is, mert a balhét izometrikus nézetből szemlélhetjük, ami nem igazán jellemző az ilyen műfajú játékokra. Ráadásul a győzelemhez a puszta erőszak és a jó reflex nem lesz elég: fontos szerepet kap a környezet és a fedezékrendszer is, természetesen igazán tökös westernhez illő pályákon, jópofa képregényes ábrázolásban. A Switchblade Monkeys játéka körülbelül 2014 végén fog megjelenni végleges formájában, de már korai hozzáférésű verziójában is élvezetes időtöltés.

A JÓ, A GYORS ÉS A CSÚF

A maximum nyolc játékossal feltölthető online arénában a vadnyugat legelvetemültebb figurái csapnak össze, hogy különböző arzenállal és testi adottságokkal essenek neki az ellenséges rosszarcúaknak. Egyelőre négy karakter választható, akik közt találunk lassú és szívós, vagy mitugrász, de gyengébb típust is, az eltérő játékstílusokhoz kialakítva. Mindegyikük rendelkezik elsődleges fegyverrel (shotgun, dupla fegyver, revolver) és egy másodlagos eszközzel, ami tovább színesíti a gyilkolási módszerek palettáját. A szakállas és vén Killer például bár elsőre vézna nyugdíjas gengszternek tűnik, de remekül bánik a késsel, a vörös hajú Kid pedig dinamitokkal terrorizálja a többieket. Akár a vasútállomást, a temetőt vagy a kötelező vadnyugati ivót választjuk terepül, mindegyikük tarsolyában van pár érdekes dolog, ami veszélyes harcmezőt varázsol a helyből pillanatok alatt.

LAS BANDIDAS

Bár a játék tartalmaz egyszemélyes módot (mely inkább a tutorial szerepét tölti be), javarészt a csoportos online harcon van a hangsúly. Vívhatunk Domination vagy Deathmatch mérkőzést különböző számú résztvevővel, de a legmókásabb valószínűleg a Free for All, amiben teljesen szabad a gazda. Bármelyiket választjuk is, a tét minden esetben ugyanaz: túlélni az ellenség támadását, és minél több vérdíjat összeszedni, amiért cserébe több dolgot fejleszthetünk a karakteren, például új előnyöket vagy skineket vásárolhatunk. Ha sikerül bekapnunk egy jól irányzott csapást és elhalálozunk, a vérrel és verejtékkel felturbózott számlálónk csökken, így a büntetés még inkább az okos lépésekre sarkall. Ráadásul akcióinkat gyors és pörgős tempóban kell kivitelezni, és ha nem dolgozunk össze a csapattársakkal, egyedül könnyen a tűzkeresztségben találjuk magunkat. Mindemellett számolnunk kell az elfogyó staminával és a korlátozott lőszerrel is, útközben pedig jó szolgálatot tesznek a fedezékek, amik mögé bújva az ellenség látószögéből teljesen eltűnik a karakter.

Az irányítás egyelőre teljesen kontrollerre szabott, amit némileg megmagyaráz a közepes mennyiségű funkció. Egérrel és billentyűzettel csak a későbbiekben játszhatunk majd, jelenleg fejlesztés alatt áll ez a támogatás. Ha valaki már most szeretné próbára tenni a füstölgő puskacsöveket, 15 euróért játszhat a korai hozzáférésű verzióval, de csak ha van kéznél egy Xbox 360 gamepad.

A Secret Ponchos semmilyen szempontból sem egy mindennapi játék, de egyelőre még nem nagyon van piaca PC-n.

ADATOK

KIADÓ
Switchblade Monkeys Entertainment

FEJLESZTŐ
Switchblade Monkeys Entertainment

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2014 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Dead Nation
2010 (SCEE)

Warhammer 40,000: Kill Team
2011 (THQ)

Az eredeti ötletek hiányával egyáltalán nem vádolható a Switchblade Monkeys csapata: vadnyugatos játékból is alig van a piacon, hát még olyan multiplayer shooterből, amely erre a témára építene!

NYUGATI SKANDINÁVOK

interjú a Nordic Gamesszel

[ÍRTA WILSON] **Nem annyira hatalmas, mint a Ubisoft vagy az Electronic Arts, mégis van annyi játéka, mint azoknak. Az osztrák Nordic Games kiadóval beszélgettünk; kérdéseinkre Reinhard Pollice üzlet- és termékfejlesztési igazgató válaszolt.**

A PC Guru olvasói számára ismerősen cseng a Nordic Games neve, hiszen az elmúlt évek során több alkalommal is abban a szerencsében részesültünk, hogy tőletek vásároltunk teljes játékot. Sokan vannak azonban, akik most találkoznak először a Nordic nevével: röviden bemutatnád a kiadó történetét?

A vállalat eredetileg disztribútorként működött (mint a Ubisoft termékeket forgalmazó PlayOn, vagy a több kiadót is istápoló Cenega Magyarország), és csak később merült fel az ötlet, hogy mi lenne, ha játékokat is árusítanánk. 2007-ben jutottunk el oda, hogy ezt a gyakorlatba is átültessük, egész egyszerűen azért, mert alacsony volt az általunk forgalmazott játékok mennyisége. Kezdetben csak kicsiben gondolkoztunk, jobbára apró PS2-es versenyjátékokat gondozva, és csak a Wii-s We Sing elsöprő sikere után, 2009-ben hoztuk meg a döntést, hogy váltunk. A hagyományos bolti kereskedelem épp ekkor volt átalakulóban, egyre nagyobb teret kaptak a digitális kiadások, kiadóként egyszerűen sokkal jobb helyzetbe tudtunk kerülni. 2011-ben ezért felvásároltuk a JoWooD, a DreamCatcher és a The Adventure Company játékait és jogait, 2012-ben a skandináv Game Stores is hozzánk került, míg 2013 végére már a THQ legtöbb IP-jét is megszereztük.

A váltás után pontosan hogyan jellemeznéd a Nordic Gamest?

A hagyományos bolti kereskedelem egyre nehezebb helyzetben van, a játékok többségét már digitálisan adják el, így a szolgáltatók sokkal célzottabban és aktívabban tudják megtalálni az érdeklődőket. Kiadóként te diktálod az iramot, te döntesz arról, hogy mit kínálsz a vevőknek, de igazából a határvonal a fejlesztő, a kiadó és a terjesztő között már annyira elmosódott, hogy azt mondanám, a Nordic Games mindennel foglalkozik.

Ausztria, és különösen Közép-Európa nem nevezhető videojáték nagyhatalomnak, főleg a kiadók mezőnyében. Miért épp Bécsben van a központotok?

Szerintünk nem számít, hogy hol vagyunk a világban. Több kisebb-nagyobb csapatunk is van szerte a bolygón, így az, hogy a központunk Bécsben van, nem nyom túl sokat a latban. Ha tudod, hogy mit csinálsz, ha van egy kiváló stratégiád, és az egyes régiókban megbízható partnereid, akkor nem jelent gondot a boldogulás.

Németországban és Franciaországban is van irodátok: ők pontosan mit csinálnak? Tervezitek bővíteni a Nordic-családot a jövőben?

Országról országra, ötletről ötletre vizsgálódunk. Jelenleg nincs bővítési tervünk, de ez nem jelenti azt, hogy a jövőben ne találkozhatnál új Nordic-divíziókkal.

A Nordic Games története teli van felvásárlásokkal, aktív terjeszkedéssel. A THQ előtt bezsákoltátok a JoWooD-ot és a The Adventure Companyt is. Miért ezt a taktikát választottátok, miért nem kezdtetek bele saját csapatok, sorozatok építésébe?

Az új IP-k létrehozása mindig fantasztikus és izgalmas folyamat, és kétszer már bele is vágtunk: ebből született meg a kiváló fogadtatásra lelt The Raven, és a közelmúltban kiadott Deadfall Adventures. Azonban mindenkinek megvan a maga kedvenc játéka, a kedvenc sorozata – és mi lenne jobb dolog annál, mint birtokolni ezeket?

Az egész világot meglepte, mikor a THQ aukciójából ti távoztatok a legzsírosabb falatokkal. Mikor és hogyan jött az ötlet, hogy ti is licitáljatok? Mit láttatok a THQ portékáiban, amiért megérte ilyen sok pénzt adni?

2013 decemberének vége óta követtük kiemelt figyelemmel a THQ ügyeinek alakulását. Az első aukcióban még nem vettünk részt, mert úgy hittük, hogy a THQ abból a pácból még kikeveredhet, de már ekkor is pontosan tudtuk, hogy mit szeretnénk, ha lehetőség adódik rá. Tudtuk, hogy a THQ kiváló játékokkal, remek sorozatokkal rendelkezik, és úgy gondoltuk, hogy jó dolgokat tudnánk kihozni ebből.

Szerinted mi vezetett a THQ bukásához? Nem féltek, hogy ti is elkövetitek ugyanezeket a hibákat?

A THQ hatalmas, a tőzsdén is jegyzett cég volt, és ez azzal jár, hogy a részvénytulajdonosok folyamatosan nyomást gyakorolnak a vezetőségre: profitot akarnak, és ezért hajlandók minden nagyobb ötletet megkérdőjelezni vagy megtorpedózni. A THQ éppen ezért mindig nagyban gondolkodott, de sajnos rengetegszer lőtt mellé. Mi nem vagyunk ilyen agresszívak, alaposan körbejárunk minden ötletet, mielőtt a tettek mezejére lépnénk.

Szerinted napjainkban a hozzátok hasonló alsó- / középkategóriás kiadóknak van jövője? Képesek lesztek állni a sarat a hatalmas kiadókkal szemben, amelyek sokkal több pénzből gazdálkodnak?

Egyértelmű, hogy rengeteg olyan piaci szegmens van, ahol egész egyszerűen esélyünk sincs rivalizálni: nem tudunk Call of Duty-, World of Warcraft- vagy Battlefield-gyilkos játékot csinálni, és rettentő rossz döntés lenne megpróbálni is – emlékezzünk csak vissza a THQ-ra és a Homefront esetére, még nekik is beletört a bicskájuk, pedig nem kevés pénzt áldoztak rá. A hozzánk hasonló cégeknek meg kell találniuk azt a piaci rést, amit betömhetnek, ahol sikeresek lehetnek. Ez ráadásul lehetővé teszi azt is, hogy sokkal gyorsabban hozzunk döntéseket, sokkal közvetlenebbül cselekedjünk, hiszen nem kell hosszú éveket ülnünk egy-egy játékon.

A Steam elsöprő sikerét, valamint a fejlesztők és a saját kiadású játékok előtérbe helyezését követően egyre nehezebb kiadóként funkcionálni. Szerinted a régi üzleti modellnek van még jövője? Hogy fog kinézni a játékipar 5-10 év múlva?

Igen, ez így van, ráadásul egy hasonlóan monumentális változás is zajlik: a free-to-play játékok felé való elmozdulás. Egyre több és több kiadó és fejlesztő próbálkozik meg vele, mi egyelőre azonban várunk és figyelünk. Ám nem hisszük, hogy a régi üzleti modellnek vége lenne, úgy gondoljuk, hogy a jövőben is lesznek hozzánk hasonló kiadók.

Most már több mint száz játék birtokosai vagytok: ez egy hihetetlenül gazdag és változatos portfólió, amiben olyan nagy címek is vannak, mint a Darksiders, a Red Faction vagy a Painkiller. Ez a diverzifikáció ennyire fontos lenne a túléléshez?

Igen, rendkívül fontos, mi ebben hiszünk. Azonban azt is tudjuk, hogy egyszerre nem lehet mindennel foglalkozni, így igyekszünk lépésről lépésre, sorozatról sorozatra haladni, kitalálva, hogy épp abban a pillanatban mivel járhatunk a legjobban.

Nemcsak kiadással foglalkoztok, de saját fejlesztőstúdióitok is vannak. Pontosan hányan is foglalkoznak ezzel a cégnél, és hány játékon dolgoznak jelenleg?

Ebben a pillanatban úgy 30 fejlesztőkollégánk van, akik meglehetősen sok, szám szerint nyolc projekten dolgoznak.

A rengeteg alkalmazott viszi el a legtöbb pénzt: ennek ellenére tervezitek bővíteni a jövőben ezt a kapacitást?

Úgy véljük, hogy a hagyományos modell már nem működik tovább. A kiadóknak, a fejlesztőknek sokkal szorosabban kellene együtt dolgozniuk. Ha egyszer úgy adódik, hogy nem tudunk kifizetni egy nagyobb projektet, vagy túl rizikósnak tűnik a vállalkozás, akkor külsős partnereket fogunk keresni, akikkel meg tudjuk találni a közös hangot – persze nem mindegy, hogy kivel bútorozunk össze.

Pár héttel ezelőtt bejelentettétek, hogy nagy terveitek vannak a Darksiders-sorozattal. Eszerint végre készül a harmadik rész?

Rengeteg emberrel beszéltünk az egykori Vigilnél, akik a Darksidersen dolgoztak. Mindannyian nagyon lelkesek és szenvedélyesek, ha szóba kerül a széria. Jelenleg még csak azon vagyunk, hogy felmérjük a lehetőségeket, és kigondoljuk azokat az ötleteket, melyek mentén egy új Darksiders fejlesztésébe vághatunk.

Egy másik rajongói kedvenc is a kezetekben van: a Red Faction, amely a Guerillával korábban nem látott sikert ért el, amit aztán az Armageddonnal el is tékozolt. Talán majd a harmadik...?

Igen, valóban megfordult a fejünkben a Red Faction Guerilla folytatásának elkészítése, mert ez egy olyan irány lenne, amit rengeteg rajongó szeretne. Azonban a Red Faction műfajában rengeteg a rivális: shooterből Dunát lehetne rekeszteni, így még nincsenek konkrét terveink a folytatást illetően. Az viszont biztos, hogy az Armageddon hatalmas tévedés volt, a RF-nek sohasem az agyatlan mészárlásról kellett volna szólnia.

A Nordic Games a nyár elején a THQ nevet is megvásárolta, hogy a THQ logóval adhasson ki játékokat. Miért döntöttetek így, miért nem használjátok a saját brandeteket?

A THQ brand komoly múlttal rendelkezik: még mindig nagyon népszerű, rengetegen kapják fel a fejüket a hallatán, így logikus lépésnek tűnt ezt is megvásárolni. Még nem tudjuk, hogyan és miként fogjuk használni, de a jövőben mindenképp találkozhattok majd a THQ logóval.

[ÍRTA WILSON] **Egy MOBA, egy kalandjáték, egy mozifilm és egy hivatalos második epizód: két lábbal tapossa a Dead Island-franchise gázpedálját a Deep Silver, mindent kisajtolva az egyszerű, de szerethető zombiirtásnak indult formulából, hiszen az élőholtakkal még mindig bármit el lehet adni. De van szüksége a világnak egy újabb Dead Islandre?**

A mennyiben a fejlesztőket és a kiadót kérdezzük, természetesen a válasz egyöntetű igen, hiszen ebből élnek vagy mifene – és kérdezhetjük is őket, hiszen a Deep Silver volt olyan kedves, hogy meghívjon minket Berlinbe, egyenesen a Dead Island 2 készítőinek barlangjába, hogy a világon elsőként láthassuk azt, min is dolgoztak az elmúlt években.

VARSÓBÓL BERLINBE, EGY TANKKAL

Miért pont Berlin, és miért nem a kevésbé ismert lengyel városka, Ostrów Wielkopolski, a Techland főhadiszállása? Mert a Dead Island és az eredeti csapat útjai a Riptide befejezését követően különváltak – a Riptide-ot sem az eredeti gárda, hanem egy B-csapat készítette. A szakítás okát persze nem annyira nehéz kitalálni, elég csak megnéznünk, hogy min dolgozik a Techland manapság: azon a Dying Lighton, amely a Dead Island kiköpött mása, csak épp egy teljesen más kiadó zászlaja alatt, sokkal nagyobb büdzséből gazdálkodva. Hogy a szakítás mennyire volt fájó, viharos vagy éppen zűrös, azt nem tudjuk, és egészen biztos, hogy volt pár éles szóváltás a Deep Silver és a Warner Bros. között a színfalak mögött, de ez tulajdonképpen teljesen másodlagos. A lényeg az, hogy milyen a szám szerinti harmadik Dead Island-játék, amit a kiadó szimplán csak Dead Island 2-nek hív.

Röviden és tömören: pont olyan, mint eddig, inkább kisebb, mint nagyobb változásokkal. Ha az előzetesek megszokott rendje szerint haladnánk, akkor ennek a bekezdésnek a történetről és a legfontosabb szereplőkről kellene szólnia, de a Dead Island 2 nem nagyon rendelkezik ilyennel... ami mind a sorozatot, mind a videojáték-készítés alapjait nézve is furcsa dolog, főleg abban a tripla-A kategóriában, ahol nem nagyon kerül a boltokba semmi, aminek ne lenne legalább egy vázlatos sztorija.

Elképesztő méretű a Dead Island-dömping, de ha a többi játék is olyan színvonalas lesz, mint ez, nem lesz baj!

Mégis mi a fene történik akkor a Dead Island 2 világában? Káosz és apokalipszis, úgy, mint eddig, mégis másképp – az új fejlesztőcsapattal együtt teljesen új hangvétel is érkezik, így a Dead Island többé már nem az a magát komolyan vevő, alkalmanként drámai jeleneteket is tartalmazó játék, ami az elődöket ismerve tulajdonképpen a lehető legjobb döntés. Hiszen ki tudná elfeledni a Techland csapnivalóan borzalmas átvezető videóit, a lehető legdurvább és legnevetségesebb sztereotípiákat használó, teljesen életszerűtlen, rettentő irritáló karaktereit, az egy évtizeddel ezelőtti színvonalat idéző történetmesélést, és a totálisan ZS-kategóriás főgonoszt, aki az első rész végére hegyomlásnyi mutánssá vált?

(NEM) SZIGETI VESZEDELEM

A Dead Island 2 úgy megy ezzel szembe, hogy egyrészt egyáltalán nem veszi komolyan magát, másrészt nem rendelkezik hagyományos értelemben vett, lineáris, küldetésről küldetésre terelő történettel, úgy, ahogy a korábbi Dead Island-epizódok. Sőt, a nevével ellentétben tulajdonképpen nem is egy szigeten játszódik, hanem Kaliforniában. Igen, az államban, ha nem is az egészben, de annak egy méretes másán, ahová három nagyobb zónát sikerült bezsúfolni. Los Angeles egészen biztosan szerepelni fog benne, a logó és a címlapunk alapján San Franciscót is be lehet járni, a harmadik régió viszont egyelőre nem ismert, annak ellenére, hogy valójában ez készült el először, és ennek a prototípusával házalva kapta meg a Yager az egész projektet.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Yager Development

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
45%

STÍLUSMINTA

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

Az általunk is kipróbált próbaváltozat a napos Los Angelesben, a Hollywood tábla tövében játszódott, egy álmos kertvárosban.

A főhősök közelében egy bánatos macska is fel fog tűnni: az állatot Nick Furrynak hívják...

Yager? Kik ők? Ha elsőre nem ugrik be a csapat neve, az nem feltétlenül elítélendő, annak ellenére sem, hogy a német brigád már 1999 óta létezik, viszont eddig igazából csak három játékot hoztak össze. A 2003-as, kellemes, de semmiképp se maradandó Yagert, a szinte senki által se ismert Aerial Strike-ot, és azt a Spec Ops: The Line-t, amely az elmúlt pár év és tulajdonképpen a TPS-műfaj egyik legzseniálisabb, legkellemesebb meglepetése volt, emberi és hiteles oldalról közelítve ahhoz a háborús témához, amit addig mindenki csak macsó mészárszékként kezelt. A Berlinben székelő, több mint száz főt foglalkoztató német team meglehetősen régen, a Spec Ops befejezése után látott neki a Dead Island 2-nek, egy célt tartva a szemük előtt: a játék legyen szórakoztató.

Hogyan lehet ezt a legegyszerűbben megoldani? Humorral és könnyed hangvétellel: a Dead Island főhősei túlélők voltak, akik mindent megtettek azért, hogy elmeneküljenek a zombikkal fertőzött pokolból. Ezzel szemben az itteni karakterek direkt, céltudatosan érkeztek Kaliforniába, mert szerintük a lomhán csoszogó élőholtak levágása a legnagyobb móka, vagyis annyira veszik csak komolyan az apokalipszist, mint a Zombieland brigádja. Bár a Dead Island 2-nek van eleje és vége, vagyis van, ami összefogja, de ezenkívül nem szán több időt a narratívára, mert azt maguk a játékosok, és az általuk irányított karakterek írják.

Z-NAP

Utóbbiból ezúttal négy van: Ryan, a Berserker, John, a Bishop, Danita, a Speeder és Ashlee, a Hunter. Mindegyikük tud távolsági és közelharci fegyvereket használni, mindannyian megállják a helyüket a legvéresebb csatában is, de az eddigi formulához igazodva specializált képességekkel is rendelkeznek. A Berserker a legszívósabb harcos, aki hatalmas csapásokkal ritkítja a populációt; a Speeder hihetetlen sebességét kihasználva cikázik az ellenfelek sorai között, gyors és hatékony szúrásokkal szeletelve az élő szövetet; a Hunter a távolsági fegyverek híve, messziről, biztonságból öldökölve; a sort záró Bishop az MMO-szakzsargon nyelvével élve a support, aki komplett területeket képes lángba borítani egy-egy Molotov-koktéllal.

Az MMO, mint példa azért is ildomos, mert a Yager viccesen „a világ legkisebb MMO-jaként" hivatkozik a Dead Island 2-re, mert szerintük az online az, ami a sorozatot eddig elvitte a hátán, és annak tökéletesítésével lesz igazán sikeres ez a folytatás is. Nem a levegőbe beszélnek, hanem tesznek is érte, így a Dead Island 2-ben már nem négyen, hanem akár nyolcan is fegyvert ragadhatnak, hogy együttes erővel vágják le az egyszerű élőholtakat és a különlegesebb zombikat: a méregerős ütéseket bevivő thugokat, a hatalmas pukkanással az öngyilkosságba menekülő suicidereket, vagy az ide-oda cikázó runnereket. A levágás pedig természetesen szó szerint értendő, hiszen az eddigi csonkolás megmarad, sőt, elmélyül: szó szerint ketté is lehet vágni a testeket, ami még a századik alkalommal is felemelő látványt nyújt, főleg tömegesen. Tömegről már csak azért is beszélhetünk,

DEAD ISLAND EPIDEMIC

A Battlefield 4-hez megálmodott Levolutionnál csak egy bugyutább PR-kifejezés létezik: a ZOMBA. Az első Dead Island-spinoffra így hivatkozik a kiadó, ezzel próbálva meg különválasztani műfajának ezer másik képviselőjétől, a napjainkat meghatározó stílus feleslegesen sok játékától. Pedig az Epidemic azon nagyon ritka esetek közé tartozik, ahol a sablonos alap mögött egy kifejezetten hangulatos és érdekes játék lapul, amely tényleg rendelkezik egyedi ötletekkel: itt három, egyenként négyfős csapat küzd a túlélésért, egy gigantikus, megtalálásra vágyó, készlettel telepakolt dobozokban bővelkedő térképen. A különböző karakterosztályok kiválóan működnek együtt, és a játékmenet is mély. A bétatesztet követően free-to-play játék lesz a Steamen.

ESCAPE DEAD ISLAND

Ha az Epidemic a jól sikerült mellékszál, akkor az Escape a felesleges, ronda és kifejezetten taszító játék esete, legalábbis a jelenlegi állapotában. Műfaját tekintve kaland, amit a svéd, a War of the Rosesről és a War of the Vikingsről ismert Fatshark készít, alacsonyabb árkategóriába szánva, kizárólag digitális terjesztésben gondolkozva, PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra. A közel 15 órás sztori azt meséli el, miként tört ki a járvány Banoi szigetén, méghozzá egy olyan főhős szerepéből, aki direkt azért utazott a trópusokra, hogy rájöjjön, honnan indult a fertőzés, és hogyan lehetne azt megállítani. Az első két Dead Island közé ékelt sztorit képregényes grafika támogatja meg; az Escape idén ősszel várható, megvásárlása ráadásul automatikus belépőt ad a Dead Island 2 bétájához.

Természetesen ezúttal is hatásos fegyverként vethetők be a pályákon elszórt gázpalackok, melyeket nemcsak felrobbantani lehet, de akár elemeikre is bonthatók, hogy aztán újrahasznosítsuk őket.

mert itt nem 5-6 zombi kószál csak, mint eddig, hanem akár 50-60 is. Agresszívek, szeretnék körbekeríteni, akár métereken át üldözni is, vagyis mindent megtesznek, hogy egy szál magadban ne legyen sok esélyed túlélni. Ráadásul kifejezetten változatos is a küllemük, igazodva mindig az adott helyszínhez: Los Angelesben például kockás inges fickók, pincérnők, lengén öltözött hölgyek, hülyére szoláriumozott fiatalok, rohamsisakos rendőrök, szabadnapos tűzoltók harapdálnak. A Yagernél még le is lehetett fotózni egy fejlesztőt, akinek kizárólag az a dolga, hogy új karaktermodelleket gyártson, így semmiképp sem lesznek annyira sablonosak az élőholtak, mint a korábbi felvonásokban.

Ez a változatosság ráadásul nem csupán az élőholtakra vonatkozik, de az ellenük bevethető fegyverek sokaságára is. A Dead Island egyik legfontosabb eleme, a tárgykészítés természetesen ezúttal is jelen lesz, csak épp kissé megváltoztatott formában. Ezúttal is muszáj lesz összeszedni a tervrajzokat a barkácsolás előtt, viszont magához a folyamathoz már nem kell a pálya fix pontjain lévő satupadokhoz elvánszorogni, a rendelkezésre álló alapanyagokból bárhol és bármikor összepattintható a kiszemelt cucc. A lehetséges kombinációk száma tetemes, és legalább annyira ötletes, na még bugyuta, mint a Dead Rising-szériában látott cuccoké – a borítón is látható, baseballütővel, lánccal és bowling-golyóval kombinált cucc már kellőképpen elborult, de az elemi sebzéssel (fagyasztás, égetés, sokkolás) bíró tételeknél is sikerült hitelesebb ábrázolást választani: a machete végére szigszalagozott hegesztőpisztoly, vagy a laptopakkumulátorral és annak kábelével körbetekert tonfa azért mégiscsak reálisabb, és persze dögösebben kinéző, mint a korábbi rögtönzések. A legtöbb fegyver módosítható, két foglalat segítségével: az egyik a sérülés típusáért felel (szúrás, vágás), a másik pedig az ezzel járó effektért. Sőt, a sorozat történetében először már akimbo-módba is át lehet kapcsolni, vagyis akár egyszerre két egykezes fegyver is bevethető, maximalizálva a sebzést, a pusztítást és az ámokfutás őrültség faktorát.

Nem forradalom, inkább a formula tökéletesítése, és az eddigi építőkockák nyugati szintet megütő polírozása.

Őrültségből és vicces jelenetekből pedig garantáltan nincs hiány: mivel nem kell fix küldetésekkel bajlódni – természetesen missziók azért akadnak, de azok véletlenszerűen érkeznek, attól függően, hogy épp hol tartózkodsz –, és teljesen szabadon be lehet járni a területeket, ezért mindig akad látni- és tennivaló. Az általunk látott, a hollywoodi tábla tövében lévő Los Angeles-i helyszínen például egy készülőben lévő kerti partit (!) kellett megvédelmezni az eszelősen hangos zene miatt odavonagló zombik hordájától, aminek sikerét több száz, a levegőbe eresztett lufival ünnepelte a szervező, egyúttal meg is hívva hőseinket az erődítményként is szolgáló vityillójába. A játéktér elképesztően nagy, nyoma sincs a korábbi Dead Islandek folyosószerű, láthatatlan falakkal szegélyezett labirintusának, itt inkább természeti akadályok szorítanak korlátok közé, de teljesen logikusan – egy völgyhíd alatt húzódó szakadékba épeszű ember amúgy se gyalogolna be. A pályák ráadásul zónaszerűen épültek fel, vagyis minden szegletükben valami újba, valami másba lehet botlani – a kertváros tövében lévő benzinkút, az ahhoz közeli gyógyszertár és a szupermarket pont olyan, mint egy létező település, csak persze kompaktabb formában. És ha hozzávesszük, hogy ez csak a várhatóan teljesen nyitott térkép egy apró kis szeglete, annak is egy városa, akkor már egyértelmű, hogy ez nem egy kétnapos kaland lesz, hanem egy hosszú és látnivalókban gazdag túra, amit gyalog, és persze járművel is le lehet tudni.

Forradalmi, a számozást kiérdemlő epizód-e ez? Igen is, meg nem is: maga a játékmenet szinte semmi újdonságot nem tartogat a korábbi Dead Islandekhez képest, de a könnyed hangvétel és a teljesen új motor miatt mégis sokkal frissebbnek, és mérföldekkel profibbnak hat az élmény, mint amilyen mondjuk a keserédesen rossz Riptide volt. A Yager rettentő céltudatos, maximálisan hozzáértő, a Dead Island 2 pedig elképesztően hangulatos és szórakoztató – ennél többet egy önmagát egyáltalán komolyan nem vevő játéktól nem is lehet elvárni!

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A PLATFORMOK

A Dead Island 2 kizárólag az új konzolokra és persze PC-re jelenik meg, PS3-ra és Xbox 360-ra garantáltan nem fog elkészülni.

2. A MOTOR

A játék alatt már nem a Techland saját fejlesztésű motorja dolgozik, hanem az Unreal Engine 4 legfrissebb változata.

3. BŐVÍTMÉNYEK

Természetesen a Dead Island 2-höz is lesznek bővítmények: az előrendelők egy három fegyvert tartalmazó csomagban részesülnek.

ÖT DOLOG, AMI MIATT EZ LESZ A LEGJOBB DEAD ISLAND EPIZÓD

A CSAPAT

1 Bár a Yager lényegesen kevesebb játékot csinált, mint a Techland, de a Spec Ops: The Line-nal egy elképesztően jó, történelmi jelentőségű anyagot tettek le az asztalra, és lelkes DI-rajongóként több mint alkalmasak a feladatra.

A MOTOR

2 A Dead Island sose volt egy gyönyörűség, a Dead Island 2 viszont egyenesen álomszép. Unreal Engine 4-es játék még egy se jelent meg, ez pedig az elsők között lesz, de már mostani állapotában is fantasztikusan fest.

A HANGVÉTEL

3 Eddig is nagyon nehéz volt komolyan venni a Dead Island-játékok történetét, hiába erőltette a Techland a drámaiságot, így jó látni, hogy a sorozat hangvételt váltott, és inkább az őrült kaszabolást erőltetik, semmint a melodrámát.

A HELYSZÍN

4 Bár Banoi szigete is megpróbált változatos lenni, Kaliforniában azért jóval több a lehetőség, így egy igazi, zajos nagyvárosban, erdős vidéken és sivatagos terepen is kardélre hányhatjuk az élőholtak masszív seregét.

AZ ONLINE

5 A vásárlók egy jelentős hányada kizárólag a kooperatív játék miatt vette meg a Dead Islandet, és most, hogy már akár nyolcan is lehetnek egy térképen, garantált, hogy komplett baráti társaságok múlatják majd át a szabadidőt az új vidéken.

NÉMET ZOMBIMÉRNÖKÖK

[ÍRTA WILSON] **Hihetetlennek tűnhet, de csak nagyon ritkán lehet bejutni egy-egy stúdió szentélyébe – a berlini Dead Island 2 túra mégis pontosan erről szólt. Nem csupán a játékot próbálhattuk ki, de el is beszélgethettünk annak vezető fejlesztőivel. Kérdéseinkre *Michael Kempson*, a Dead Island 2 producere válaszolt.**

Hogyan kezdődött ez az egész Dead Island 2 sztori? A Deep Silver keresett meg titeket, ti mentetek hozzájuk, vagy miként csöppentetek bele?

Valójában nem volt túl bonyolult a dolog. A játékot már ismertük, igazából az irodában nem nagyon akadt olyan ember, aki ne függött volna rá az első részre – ha a kiadásakor nálunk jársz, szinte minden monitoron ezt láthattad volna, teljesen beszippantotta a csapatot. Ráadásul többünknek is volt ismerőse a Deep Silvernél, így eljutott a fülünkbe a hír, hogy lenne egy lehetőség: a kiadó tárt karokkal várja a próbamunkákat. Nem úgy zajlik ez, mint a filmekben, nem csörög a telefon, mint a színészeknél, hogy fáradjunk be meghallgatásra. Úgyhogy odamentünk a Deep Silverhez egy prototípussal, és megkérdeztük, hogy mit gondolnak róla.

Ez körülbelül mikor volt? Mikor kezdtetek ténylegesen is a Dead Island 2 fejlesztésével foglalkozni?

Hú, igazából elég régen, ha azt nézzük. A Spec Ops: The Line-t június felé fejeztük be, ez a sztori pedig pár hónappal később, valamikor karácsony környékén kezdődött, 2012 végén.

Mennyire baráti a kapcsolatotok a Deep Silverrel? A legtöbb nagy kiadó hajlamos rövidre fogni a pórázt, a lehető legkevesebb szabadságot hagyva a fejlesztőknek. Velük is ez a helyzet?

Ez egy igazán remek kérdés, ez általában tényleg így van. A Deep Silverrel viszont nem ez a helyzet, nagyon céltudatosan építettük fel velük a kapcsolatot. Volt egy kiváló sorozatuk, remek ötletekkel, és már azelőtt komoly jövőt láttak benne, mielőtt egyáltalán megjelent volna az első játék. Mikor megnézték a prototípusunkat, kifejezetten izgatottá váltak, tetszett nekik az irány, amely felé szerettük volna eltolni a szériát. Döbbenetesen sok időt, több mint egy évet töltöttünk az előkészítési fázisban, ami szokatlanul hosszú a játékiparban. Ennek a jelentős része a kommunikációra ment el, folyamatosan beszélgettünk velük, ötleteket cseréltünk, volt idő, mikor minden egyes héten volt megbeszélésünk. Mindez azért volt, hogy már a tényleges fejlesztés elkezdése előtt száz százalékosan egyben legyen a játék minden eleme, és hogy mindenki tisztában legyen a feladatával.

Átvenni egy már létező, befutott sorozatot nem a világ leghálásabb feladata. Nulláról kellett újraépítenetek a játékot, vagy esetleg kaptatok segítséget a Techlandtől?

Nem mondhatnám, hogy volt kapcsolatunk a Techlanddel, így az alapoktól kellett építkeznünk. Mivel halálra játszottuk a Dead Islandet, ezért nem volt annyira vészes a helyzet, ismertük minden elemét és titkát, ráadásul a Deep Silver a fejlesztési dokumentációt is átadta, így be tudtunk nézni a színfalak mögé is, és kiderült, hogy bizonyos dolgok és elemek miért működtek úgy, ahogy. Rengeteg dolog volt, amit szerettünk, rengeteg, amit nem értettünk, hogy milyen indíttatásból került bele. Három olyan kiemelten fontos dolgot azonosítottunk, amelyre fel akartuk építeni a Dead Island 2-t: a zombikkal való közelharcot, a színes helyszíneket és az online módot.

A Dead Island annak idején kifejezetten nagy előnnyel indult, hiszen a Borderlandset leszámítva nem nagyon volt hozzá hasonló játék, most viszont már ott a Dying Light, amely komoly konkurense lehet a második résznek. Mit gondoltok róla?

Fejlesztőként mindig nagyon aggódom, mikor épp dolgozom valamin, és még annak kiadása előtt a piacra kerül egy teljesen hasonló cucc. És persze az se túl jó, ha más műfajú, de AAA-kategóriás termék jelenik meg pont aznap, mikor a saját játékom: például most nem jönne túl jól, ha a Dead Island 2 napján az Uncharted 4 is feltűnne! Valahogy így érzek a Dying Lighttal kapcsolatban is, ami döbbenetesen ígéretesnek tűnik, de úgy lehet a legjobban lenyelni a békát, ha kihívásként tekintünk rá. Igazából még segített is, mert ráébresztett arra, hogy miről is szól valójában a Dead Island, és melyek a Dead Island 2 fő mozgatórugói. Ők egészen más irányba mozdultak el, rengeteg dolgot csinálnak teljesen másként. Nem aggódom amiatt, hogy a két játék egymást gyilkolná, mindkettő karakteres, nagyon sok saját ötlettel rendelkezik, elférnek egymás mellett a piacon.

Kielemeztétek az eddigi két Dead Island-játékot, megnézve, mi az, ami működött, és mi az, amit nem kellett volna belerakni?

Nem igazán ültünk le így a játékok elé, inkább a saját élményeinkre alapoztunk. Mivel rengeteget toltuk a kollégákkal, ezért szimpla játékosként is tudtuk, hogy mi az, ami zavar bennünket: ilyenek voltak például az átvezető videók, amiket bárki elnyomhatott, vagy a tény, hogy le is lehetett róluk maradni, így volt kolléga, aki egy percet se látott a történetből, mert mindig valahol máshol kolbászolt, vagy már előre elmondták neki, hogy az adott pályán épp mi fog történni. Azt viszont tudtuk, hogy a közelharc kiválóan működik benne, a trópusi helyszín is remek választás volt, és az online mód kihangsúlyozása is jó döntésnek bizonyult. Úgyhogy fogtuk ezt a három dolgot, és egy teljes éven át azon dolgoztunk, hogy tökéletesítsük ezeket az elemeket, hogy aztán erre építhessük fel a Dead Island 2-t. Igazából csak egy dolgot elemeztünk, a saját prototípusainkat: az előkészítő fázis végére úgy öt különböző buildünk volt, és ezeket szedtük szét, feltéve a kérdést: „Van-e ez annyira jó, mint amilyennek szeretnénk?".

Szóval ez a három elem az, amely egyedivé és jobbá teszi a játékot a két korábbi epizódhoz képest?

Igen, ez a formula iterációja. Például ott a közelharci rendszer, amely számunkra a legnagyobb kihívást jelentette, ilyet előtte még sose csináltunk, és ha megnézzük az ipart, más se nagyon. Ez persze nem véletlen, ez az egyik legnagyobb kihívás, technológiai és játékmenetbeli szempontból is. Így elsőként ezt a problémát oldottuk meg, új szintre emelve a brutalitást, kihasználva az új hardverek erejét. Ennek hála tudtunk például nyolc fős online módot tető alá hozni, egy minden eddiginél hatalmasabb területen.

Mekkora is valójában a játéktér? Már a demóterület is kategóriákkal nagyobb, mint ami bármelyik Dead Islandben volt!

Sajnos nem tudom a pontos paramétereket, de az biztos, hogy baromi nagy, hiszen itt Kalifornia három nagy régiója is szerepel, átautózni rajta is sok-sok ideig tart.

Ehhez az is kellett, hogy a Techland saját technológiáját az Unreal Engine 4-re cseréljétek?

Az Unreal Engine kiválasztása teljesen kézenfekvő döntés volt, mi itt a Yagernél már a kezdetek óta ezt használjuk. Már akkor is dolgoztunk vele, mikor még dokumentációja se nagyon volt – a vezető programozónk 12 éve van a cégnél, kívülről-belülről ismeri, és ezzel így van a csapat egy jelentős része is, hiszen négy évet ültünk a Spec Ops: The Line-on, amit az Unreal Engine 3 hajtott. Benne van a DNS-ünkben, és ez a Yager egyik erőssége is, amit a Deep Silver is felismert: tudták, hogy mennyire jól bánunk a motorral, és ez is segített nekik a döntés meghozatalában, mikor el kellett dönteni, ki kapja meg a Dead Island 2 fejlesztésének jogát. Az UE4-gyel rohadt jó dolgokat lehet csinálni, hihetetlenül megkönnyíti a munkát. Például itt a telefonom egy kihajtható tokban. Ha ezt az UE3-ban akartam életre kelteni, kellett egy 3D grafikus, aki megcsinálta a telefont, egy animátor, hogy animálja a tok kinyitását, aztán kellett egy programozó, aki az egészet berakta a játékba, vagyis három ember kellett egy egyszerű feladathoz. Tudod, mennyi kell az UE4-gyel? Egy! Teljes, valós idejű hozzáférés van az UE4 szerkesztőjében, minden létrehozható és azonnal le is tesztelhető, alig pár gombnyomással.

Egy ilyen online-centrikus játék esetében adja magát a kérdés, hogy vannak-e terveitek a kiadás utáni bővítésre: számíthatunk új helyszínekre, fegyverekre és egyéb kiegészítőkre?

Imádnám, nagyon remélem, hogy lesz annyi lelkes játékos, hogy megérje. A DLC-k kiváló eszközök a bővítéshez, rengeteg extra tartalmat lehet így hozzácsapni. Adja az ég és persze a kiadó, hogy legyen erre lehetőségünk!

MARVEL SUPER HEROES Disney INFINITY 2.0 EDITION

[ÍRTA MIDNITE] **Abban a pillanatban, mikor a Disney felvásárolta a Marvelt, előre lehetett látni az Infinity sorsát: a rajzfilmszerű homokozót előbb-utóbb szuperhősök lepik el. Pókember, a Bosszúállók és a Galaxis Őrzőinek tagjai idén már biztosan meg is érkeznek, újdonságokat és meglepetéseket hozva magukkal a második Disney Infinity-játékkal együtt!**

A Disney Infinity most már tényleg olyan, mint gyermekkorunk öblös, minden kacatot magába foglaló játékdoboza, amibe a nap végén rendrakás címszóval beledobáltuk a padlót borító akciófigurákat, tollakat, építőkockákat, járműveket, meg minden egyéb apróságot, ami képzeletbeli világunk építése során előkerült. Ebben a dobozban az évek során persze mindenféle motyó felgyűlt, sípolós dinoszauruszoktól egy rakat Disney-hercegnőig, legóűrhajótól a műanyag, pink teáskészletig, így amikor a fedelet levéve a szőnyegre borítottuk eme kincsesláda tartalmát, egy furcsaságokkal teli, eklektikus egyveleget kaptunk, amivel szinte bármilyen mesét, ezerféle történetet életre kelthettünk. A Disney Infinity egészen hasonló élményt nyújt azzal, hogy az idő múlásával újabb holmikat sepernek be a virtuális játékdobozba, hiszen év végén érkezik a mesevilág második iterációja, ami Marvel-hősökkel és új Disney-figurákkal bővíti ki az eddig sem túl korlátozott lehetőségeinket.

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive

FEJLESZTŐ
Avalanche Software

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 09. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Skylanders SWAP Force
2013 (ACTIVISION)

Disney Infinity
2013 (DISNEY INTERACTIVE)

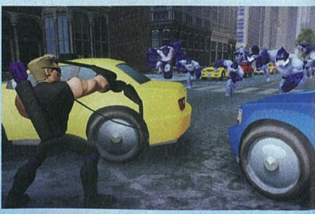
HAVEROK, BULI, PÓKEMBER

Abban a csodálatos korban élünk, amikor a Marvel-univerzum irdatlan pénzekből összehozott mozifilmek segítségével vált szerves részévé a popkultúra vérkeringésének. A régen csak kisiskolások szórakozásának tartott képregények által alkotott univerzum így végre teljes értékű, ünnepelt része a mindennapoknak, s az ezzel járó reklámérték növekedés azt is jelenti, hogy a Marvel-brand manapság bármilyen termék részeként, ezerféle formában felbukkanhat. Különösen kézenfekvő persze a videojáték-piac, ami talán a legrégebb óta dolgozza fel a képregények és mesék eseményeit, így az ismerős szuperhősök reinkarnálódása a Disney Infinity 2.0 keretei közt cseppet sem lepett meg senkit a bejelentésekor. Úgy tűnik, az Infinity második iterációja túlnyomó részben a Marvel-téma körül kering majd, de természetesen pár újabb, közönség kedvenc Disney-mese szereplőinek gravitációja is elég erős volt ahhoz, hogy szerepet kapjanak az év végén megjelenő második részben.

A DISNEY MINDENT MEGTESZ, HOGY A TELJES FIZETÉSÜNK ÉS A ZSEBPÉNZÜNK IS RÖGTÖN AZ Ő TÁRCÁJUKBAN LANDOLJON!

Valószínűleg a játék alapjait felesleges bemutatni, de azért az újoncoknak hasznos lehet. Különféle mesevilágok és alakok

A különböző Disney-karakterek keverése még mindig a játék egyik legjobb és egyben legütősebb eleme: igazi stíluskavalkád ez a rajongók számára.



BENDISZTÁN

Két tényező garantálja, hogy bár alapvetően a kisebbeket célozzák velük, az Infinity 2.0 történetei és karakterei mégis méltóak maradjanak a Marvel-univerzumhoz. Az első, hogy a szinkronstáb a jelenleg is futó Ultimate Spider-Man animációs sorozat eredeti hangjaiból áll, megspékelve Samuel L. Jacksonnal (aki Nick Furyt játssza a filmekben). A második, hogy a Marvel mondakörbe tartozó szettek sztorijáért Brian Michael Bendis felelős, vagyis az ember, aki az elmúlt 14 év Avengers- és Spider-Man képregényeinek jelentős részét írta. Bendis számtalan szuperhős-sagát életre keltett karrierje során, évente kap egy-két neves írói díjat, de tagja annak az illusztris bizottságnak is, amely felülvizsgál és engedélyez minden, a Marvel-univerzumhoz tartozó terméket, legyen az mozifilm, sorozat, könyv vagy bármi.

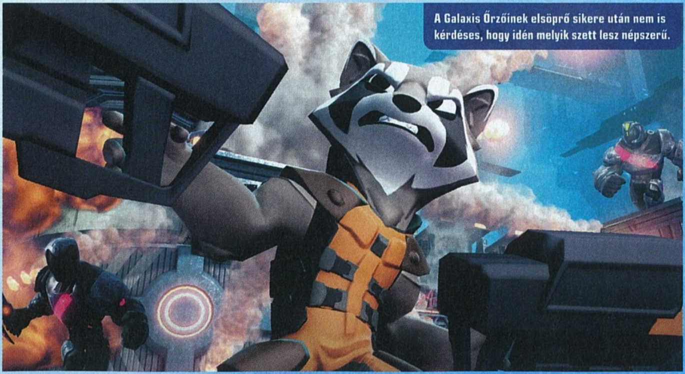
uniójából született, csodálatosan sokszínű és telezsúfolt világot kapunk, készletekre osztva egy-egy fő téma alapján (ami általában egy konkrét mesehős, vagy egy rajzfilm valamely helyszíne), ahol a sztenderd játékoktól eltérően nemcsak előre elkészített kalandokat játszhatunk végig. A szokásos versenyek, csaták, tower defense feladatok és egyebek végeztével megmarad kezünkben minden egyes szereplő, tárgy és díszlet, amivel addig is játszottunk, hogy megalkossuk belőle saját kis sztorinkat. Mivel ez a világteremtés annál izgalmasabb, minél több beilleszthető elemünk van hozzá, így először is a világokat bejárva gyűjtögetnünk kell a tárgyakat, az előre megszabott küldetések és kihívások teljesítése által. A megnyitott holmik aztán szabadon felhasználhatók interaktív diorámák, új pályák, saját küldetések kreálásához, aminek tényleg csak a képzeletünk határai tudnak gátat szabni.

Olyan tehát az Infinity, akár egy minden jóval telezsúfolt játékláda, aminek tartalmát elénk borítják, aztán szabadon garázdálkodhatunk benne. Ez a virtuális legózós koncepció remekül működött a tavaly megjelent első részben, a kölykök imádták a Szörny Egyetem szereplőit felültetni Jack Sparrow kapitány hajójára (szerintem legalábbis tök jó móka), ráadásul a játékhoz szükséges perifériák és figurák eladásai sem produkáltak szégyenteljes veszteséget, így a Disney Interactive késlekedés nélkül kitalálta, miként emelhetné még magasabb szintre a kreatív világteremtés gyermeki élményét: hát persze, hogy a legtrendibb szuperhősökkel!

A végtelen játékdobozba beköltöző Marvel-figurák a Bosszúállók- és a Pókember-készlet részeként debütálnak. A Disney világát mostantól Vasember, Thor, Pókember, Amerika Kapitány, Fekete Özvegy és barátaik szuperképességekkel, gigászi csatákkal teli történetei népesítik be, remekül megférve persze Demóna és Merida kalandjai mellett. Az Infinity paradox módon kedves, játékos környezetébe első hallásra talán furcsa SHIELD ügynököket és őrjöngő mutánsokat beleképzelni, de a kissé elnagyoltan kivitelezett, műanyag akciófigurára hasonlító szuperhős alakok mégsem lógnak ki az itt reprezentált rajzfilmek vizualitásából. Sőt, a Marvel-hősök ebben a Disney-féle újragondolásban egészen úgy mutatnak, mintha eleve is kisiskolások oktatóműsorába szánt rajzfigurák lennének, ami ugyan furcsa egyveleg, de legalább kreatív.

MINDENT A GYEREKEKÉRT

Persze a 2.0-s verziószám nem csak esztétikai változásokat jelent, a játékmechanikát is hozzácsiszolták a lelkes célcsoport igényeihez. Mivel az Infinity kiadása utána hamar bebizonyosodott, hogy az aranyosan bumfordi, kissé repetitív kihívások egyáltalán nem kötik le a nyolc évnél idősebb közönséget, így a fejlesztők se nagyon erőlködnek, hogy ez változzon, és erősebben koncentrálnak a fiatalabbak igényeire. A módosításokat elmondásuk szerint



A Galaxis Őrzőinek elsöprő sikere után nem is kérdéses, hogy idén melyik szett lesz népszerű.

A KEZDŐCSOMAG TARTALMA

Természetesen a második Disney Infinity-játékhoz is lesz starter csomag, amely igazodik a Marvel központú témaválasztáshoz. A meglehetősen masszív dobozban három Disney Infinity 2.0 karakter (Vasember, Thor, Fekete Özvegy), két disc, egy power disc, és persze maga a bázisegység lesz megtalálható, PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One és Nintendo Wii U platformra.

„mintának alkalmas alanyok" (értsd: főleg saját csemetéik) meglátásai alapján vitték véghez, és nagyjából mindegyik az építkezés feladatának könnyítését célozza. A Toy Boxon belüli alkotást gyorsítja például az ecsetek megjelenése, melyekkel, mint egy festő, könnyed mozdulatokkal vihetsz fel új városokat, barlangokat vagy akár versenypályákat is kiválasztott játéktered vásznára. Az ecsetvonások nyomán a táj szinte magától népesedik be, neked nem kell részletekkel és más földi terhekkel pepecselned többé.

Ennek mókásabb verzióját képviselik az automata építők, a Toy Boxon belül szabadon engedhető kis figurák, akik szabad akarat által vezérelve kóvályognak a világban, véletlenszerű módon tárgyakat és díszleteket húzva fel a térképen. Ha nem ragaszkodunk egy konkrét dizájnhoz, csak minél változatosabb tájat szeretnénk, ezek a kis fickók nagy segítséget nyújtanak majd. A fejlesztők persze többször hangsúlyozták, mennyire intelligensek ezen önépítő megoldások, és hogy a rendelkezésre álló hely meg egyéb faktorok maximális figyelembevételével fognak dolgozni, de a bugokon edződött veterán játékosok úgyis tudják, mit jelent ez: a legelképesztőbb véletlenszám-generált hibákat és vicces anomáliákat, amit az Infinity valaha látott. Katasztrófaturisták előnyben – én már nagyon várom, mi sül ki ebből!

NE FELEDJÜK A GYÖKEREKET!

Egy rendes játékdoboz ismérve, hogy a vadiúj játékaidat simán bedobálhatod a régi és kopott cuccok közé, vegyítve a kacatokat. Szerencsére ebben az Infinity virtuális ládája sem akadályoz meg: a perifériák szinte minden konzol esetében visszafelé kompatibilisek lesznek. Ha tehát már rendelkezel a beolvasáshoz szükséges Infinity Base korábbi verziójával, akkor a Marvel-figurákhoz nem kell külön megvásárolnod az idén boltokba kerülő 2.0-s hardvert. Ez alól az Xbox One képez csak kivételt, ugyanis a régi, 360-as bázis sajna nem kompatibilis a konzollal. Jól járnak viszont a PS4 és Wii U tulajok, nekik csak egy letöltésbe kerül az upgrade (meg persze jó nagy rakat pénzbe, hisz azért maga a szoftver nem lesz ingyen).

Hogy magán a játéktéren mennyire működnek majd együtt a szuperhősök a Disney múltjának kultikus figuráival, az kiderül. Bizakodásra ad okot a klasszikus mesera-jongók számára a tény, hogy az Infinity 2.0 azon készletei, melyeket nem a Marvel-téma fémjelez, a „Disney Originals" címkével kerülnek a boltokba, vagyis ha szerencsénk van, számtalan régről ismert, barátságos rajzfigura bukkan fel a földönkívüliekkel

Hiába szerepel a címben a Marvel neve, azért a mesevilág karakterei is itt vendégeskednek.

CSOMAG- ÉS KARAKTERLELTÁR

Habár az előző játék karaktereivel együtt már a kiadáskor is gazdag repertoár vár a Disney Infinity játékosokra, természetesen a legnagyobb figyelmet idén a Marvel-univerzumból érkező hősök és antihősök fogják kapni. Jelenleg három csomagot ismerünk: egyrészt az alapjátékkal érkezőt, másrészt a Galaxis Őrzőihez tervezett pakkot, harmadrészt pedig az Ultimate Spider-Man kollekciót, amibe még maga Nick Fury is bekerült. Természetesen a jövőben a repertoár jelentősen bővülni fog, így ezt tekintsétek csak ízelítőnek.

BOSSZÚÁLLÓK

1. SÓLYOMSZEM
2. AMERIKA KAPITÁNY
3. HULK
4. VASEMBER
5. THOR
6. FEKETE ÖZVEGY

ULTIMATE SPIDER-MAN

1. NOVA
2. PÓKEMBER
3. VENOM
4. NICK FURY
5. RENGETŐ

A GALAXIS ŐRZŐI

1. DRAX
2. ÜRLORD
3. GROOT
4. MORDÁLY
5. GAMORA

ANTIHŐSÖK IS!

Természetesen a geek kultúra legfontosabb rendezvényén, a San Diegó-i Comic Conon a Disney Infinity 2.0 is jelen volt: nem csak egy új trailert kaptunk, de egy friss bejelentést is, hiszen a csapathoz csatlakozik Loki, Green Goblin és Ronan the Accuser is. A gonoszok a világukhoz tartozó csomagokkal (Bosszúállók, Ultimate Spider-Man, a Galaxis Őrzői) lesznek beszerezhetők valamikor idén ősztől, de nem az alapjáték kiadásával egyidőben.

csatázó szuperlények mellett a polcokon – sőt, kettőt már be is jelentettek a fejlesztőstúdió csicsergő madárkái.

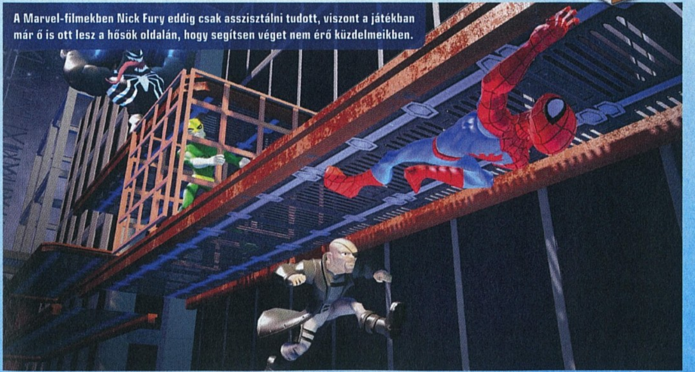
Saját pakkot kap Stitch, a cukin gonosz fejű, csínytevő csillagkutya (gondolom őt irányítva szétcsaphatjuk az egész hóbelevancot, az király lesz!), illetve Csingiling, a miniszoknyás minitündérke is. Ugye észreveszitek, mi a közös bennük? Bizony, mindkettejük mellől hiányzik fontos karakterpárjuk a mesékből! Fogadni mernék, hogy Stitch készletének maximum felét tudjuk majd feltérképezni a később megjelenő Lilo figura megvásárlása nélkül, és tuti, hogy Csingiling sem képes az összes gyűjthető cuccot bezsákolni Pán Péter jelenléte híján. Persze ezzel semmi gond, a Disney egy pillanatig sem titkolt törekvése, hogy az Infinityhez kapcsolódó extrák, figurák és power up korongok kiadási stratégiájával a lehető legnagyobb összeget csalogassák át a szülők zsebéből saját kasszájukba.

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

A korábbról megismert power disc korongokból itt is megvásárolhatunk majd annyit, amennyit a számlaegyenlegünk elbír. Ezek tulajdonképpen digitális tartalmakat megnyitó fizikai kulcsok, amiket beolvasva hozzájutunk olyan fincsi cuccokhoz, mint a tematikus textúrák, új szuperképességek, vagy építkezéshez használható mütyürök.

Az Infinity 2.0 egyik ígéretes meglepetéseként a diszkeken akad majd team power up képesség, vagyis olyan bónusz, amit aktiválva karakterünk oldalán feltűnik egy másik szereplő, hogy önálló társként harcoljon vele a húzós helyzetekben. Ha pedig az extra segítőtárs még nem hangzana elég csábítóan, egyes korongok ezentúl új gúnyákat is biztosítanak majd hőseinknek, vagyis az öltöztetős játékok rajongói újabb indokot pipálhatnak ki az összesen 80 darab vadiúj tárcsa beszerzése mellett. Hogy megkönnyítsék a vásárlást (látjátok, a Disney mindent megtesz, hogy akadálytalanul önthessük a lóvét a lábuk elé!), a diszkek alakjából előre láthatjuk, mit rejtenek: a hatszögletűek textúrákat és tárgyakat, a kör alakúak pedig képességbónuszokat adnak.

A FENEKETLEN MÉLYSÉGŰ MARVEL–UNIVERZUM MIATT MÉG JÓ PÁR ÉVIG GYŰJTÖGETNI FOGJUK A KÜLÖNBÖZŐ FIGURÁKAT.



A Marvel-filmekben Nick Fury eddig csak asszisztálni tudott, viszont a játékban már ő is ott lesz a hősök oldalán, hogy segítsen véget nem érő küzdelmeikben.

SZEBB, JOBB, SZUPEREBB

A Disney szakijai olyan apróságokkal is fejlesztették játékdobozunkat a második kiadásra, mint a vezethető kétkerekű járművek (motorokra és ehhez hasonlókra kell gondolni), egy beépített térképszkenner, ami a tájékozódást segíti, és természetesen (egyes hősök igényei alapján) mostantól a repülés sem lehetetlen. Ráadásként a 2.0-s készletekben mindenfelé megtalálhatók lesznek küldetéseket adó NPC-k is. Bár az adventure mód kikerül a játékból, vagyis nem kap minden karakterünk saját végigtolható pályát, a felvehető küldetések bőven pótolják majd ezt a hiányt. Mivel az építkezés módjának éleit lecsiszolták, sokkal frappánsabban kreálhatunk saját kihívásokat, sőt, a fejlesztők elmondása szerint a beépített kampányokat akár mind újraalkothatnánk az Infinityn belül megtalálható eszközök segítségével. Csak győzzük összevadászni azt az ezernyi tárgyat és díszletet, ugyebár...

Mint bármely nem virtuális játékkészlet esetében, itt is sok időbe, meg persze szép összegekbe kerül, ha össze akarsz bele gyűjteni minden lényeges cuccot. Ám ha van érdeklődő kiskölyök a családban, akiről tudod, hogy csillogó szemekkel élvezné a Bosszúállók karaktereit irányítani, hogy Pókembert saját hálóján himbálja körbe a maga építette városban, akkor teljesen indokolt befektetés az Infinity 2.0. Az első részhez hasonlóan ez is kifejezetten masszív játékidőt, sok kreatív energiát és flexibilisen variálható Disney élményt ígér – mint egy játékdoboz, amibe most Marvel-akciófigurák kerültek, de ki tudja, milyen újdonságok várnak, mikor legközelebb kinyitjuk a tetejét...

[ÍRTA WILSON] **A Duke Nukem Forever után már tényleg őrültnek kell lenni ahhoz, hogy valaki fenntartások nélkül várjon évtizedeken át egy játékra, de az Elite: Dangerous bétája minden kételyt eloszlat: ez bizony tényleg egy fantasztikus, történelmi jelentőségű alkotás lesz.**

Ha az általunk ismert világegyetem határa az űr, akkor a videojáték-készítésé a türelem: várakozás egy bejelentésre, várakozás egy videóra, várakozás az évekkel később megjelenő teljes változatra. A 2-3 éves ciklusokban gondolkozó kiadók ügymenetéhez már hozzászokhattunk, és sokat nem tudunk tenni ellene – de mi van akkor, ha egy olyan játékról van szó, amiről már két évtizeddel ezelőtt is szó volt, szinte évről évre kerül elő a neve, de megszületni csak azután született, hogy közben körülötte hatalmasat változott a világ, fenekestül fel lett forgatva minden, amit csak a videojáték-készítésről addig tudtak? Egyáltalán hogyan élhet túl egy projekt évtizedeket úgy, hogy abból ne kínos és csúfos bukás legyen (lásd: Duke Nukem Forever), hanem még mindig releváns megvalósítású és témájú, potenciális sikercím? Úgy, hogyha olyan odafigyeléssel és odaadással készül, mint az Elite Dangerous!

A nagyobb hajók már hatalmas pilótafülkével rendelkeznek, melyet a kiadás utáni kiegészítőkkel majd be is lehet járni.

PICKARD NÉLKÜL

Hogy az Elite Dangerous miért is annyira fontos játék, azt talán már meg sem értik azok, akik személyi igazolványa jóval 1990 után lett kiállítva, hiszen az egykoron legendás név mára teljesen kikopott a köztudatból; az utolsó, nem éppen fényes epizód 1995 áprilisában jelent meg, vagyis több mint 19 esztendeje, és a búcsú nem volt fényes. A Frontier: First Encounters úgy vonult be a köztudatba, mint a játék, amely tulajdonképpen lezárta az űrkereskedős játékok műfajának aranykorát, átadva a helyet a kevéske, és csak az ezredforduló végéig érkező sci-fi akciójátékoknak. Igaz, a minőségre még így se panaszkodhattunk, a First Encounterst követő Star Wars-játékokra, na meg persze a zseniális Freespace-epizódokra gondolva elégedetten dőlhetünk hátra a székünkben... illetve dőlhetnénk, ha nem tudnánk, hogy a Freespace 2 kiadását követően az ipar búcsút intett a nullgravitációs térnek, úgy temetve el a közeljövő fiktív harcait, mintha azok sohase léteztek volna.

Űrkereskedős játékból így tulajdonképpen mára csak kettő maradt: a Rebirthtel az Elite sorsára jutó X-família, illetve minden idők egyik legmonumentálisabb MMORPG-je, a még mindig üzemelő EVE Online. Egy ilyen közegben nagy bátorságra vall visszahozni az űrkereskedős műfajt a reflektorfénybe, de a Frontier Developments törekvéseit maga a közönség igazolja – az a közönség, amely közel kétmillió fontot (kb. 780 millió forintot) dobott össze a Kickstarteren a negyedik Elite elkészítésére, mivel az elmúlt évtized során egyetlen kiadó se volt hajlandó felkarolni David Braben sorozatát. A bétát kipróbálva ezt komolyan bánhatják.

ADATOK

KIADÓ
Frontier Developments

FEJLESZTŐ
Frontier Developments

MŰFAJ
űrszimulátor

MEGJELENÉS
2014 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Freelancer
2003 (MICROSOFT)

X Rebirth
2013 (DEEP SILVER)

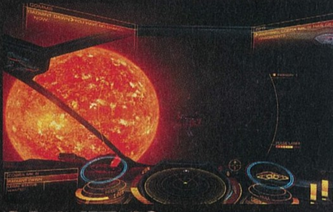
VESZÉLYES VIZEKEN

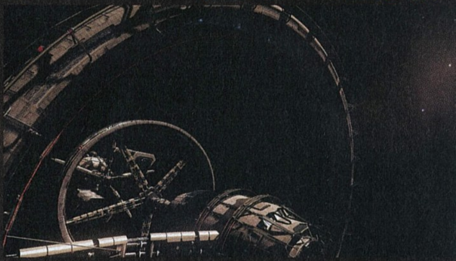
Az Elite: Dangerous tényleges fejlesztése valamikor 2011-ben kezdődött, de igazi hátszelet a 2012-es Kickstarter-gyűjtés után kapott, a munkálatok azóta pedig gőzerővel zajlanak. Bár az eredetileg kitűzött 2014 márciusi megjelenést sikerült nagyon csúnyán hátrahagyni, de az extra időt a brit csapat komoly minőségi ugrással és plusztartalommal hálálja meg, így akik már most, hónapokkal a „végleges változat" megjelenése előtt szállnak be a fizetős bétába, egy, a bolti példány színvonalával egyenértékű ízelítőt kaphatnak.

HAJÓTÍPUS MAZSOLÁZÓ

Sidewinder	Eagle	Cobra MK III.	Lakon Type-9	Anaconda
Mindenes	**Könnyű vadász**	**Vadász / kereskedő**	**Heavy / Teherhordó**	**Csatahajó**
INGYENES	40,000 CR	100,000 CR	1,000,000 CR	3,000,000 CR

A dokkolás a sorozat legendásan nehéz eleme, amit csak a publikus bétában feltűnt kisegítőgép megvásárlása könnyít meg.





De mi is pontosan az Elite Dangerous? Keményvonalas, kompromisszumot nem ismerő űrszimulátor – és itt tényleg szimulátorról van szó, ahol a valós fizikai törvények vannak érvényben, megtoldva néhány olyan technikai újdonsággal, ami még csak papíron létezik. Éppen ezért senki se számítson filmszerű élményre, komoly dramaturgiával rendelkező kampányra, vagy hagyományos értelemben vett egyjátékos tartalomra, különösen a bétában nem, amely a rövid, kizárólag a harcot bemutató skirmish-küldetéseken túl semmi mást nem tartogat a magányos farkasoknak. Tévedés lenne azonban MMORPG-nek elkönyvelni a Dangeroust, mert egyáltalán nem az: nem lehet több száz fős tömegekbe botlani, nem kell megküzdeni a spambotokkal és a goldfarmerekkel. Arról van csupán szó, hogy az egész játéktér egy perzisztens, folyamatos online kapcsolattal rendelkező placc, ahol a résztvevő felek döntései – például egy állomás megtámadása, vagy egy hajó elpusztítása – kihatással vannak az adott zóna politikai és gazdasági berendezkedésére, így mondjuk ami még reggel egy barátságos, menedéket nyújtó szektor volt, az estére lehet, hogy már háborús övezetté változik. Jelenleg nincs lehetőség kompletten átformálni a területeket (mondjuk egy, a fejlesztők által odapakolt űrállomás elpusztításával), ezért semmiképp sem érdemes az EVE Online mércéjével mérhető szabadságra számítani, de a Dangerous világa még így sem nevezhető statikusnak. Kicsinek pedig egyáltalán nem.

KALANDRA HANGSZERELVE

400 milliárd csillagrendszer: nem, nem elírás, tényleg ilyen felfoghatatlan mennyiségről van szó, amely azon rendszerek számát jelenti, ahová el lehet jutni – és ez nem hazugság, nem olyan csúsztatás, amivel a marketingesek szoktak előállni. Nehéz szavakkal leírni, hogy a Dangerous világa mennyire hatalmas, és persze még nehezebb az egészet bejárni, sőt, tulajdonképpen lehetetlen is. Mégis hogy a fenébe tudott egy alig százfős csapat ekkora világot előállítani? Ügyes trükkel: a valóságban létező asztronómiai adatbázisból 150 ezer csillagrendszert emeltek át (vagyis a mi naprendszerünk pontos, 1:1 arányú másával is lehet találkozni), a maradék pár száz milliárd csillagot, bolygót, holdat és a többit pedig a játék procedurálisan állítja elő, rögzített, százszázalékosan reális paraméterek alapján.

Mikor már azt hittük, soha nem készül el, jött a Kickstarter-forradalom, és a rengeteg támogató.

Így lehetséges az, hogy ennyire sok a potenciális felfedezni való, na meg, hogy már az egyik bolygótól a másikig eljutni is elképesztően sok ideig tart, itt ugyanis nemcsak kilométerekben mérik a távolságot, de fényévben is. A Dangerous világában szerencsére már megoldották az utazással járó problémákat, így nem kell évekig egy fémkonténerben dekkolni és a fosszilis üzemanyag csigalassúsága alatt nyögni: a rendszereken belül impulzusmeghajtással lehet közlekedni, azok között pedig a sokkal gyorsabb sebességet biztosító „super cruise" használatával. És ha mindez nem lenne elég (és az egymástól több száz fényévnyi távolságra lévő zónák miatt nem az), akkor ott a hipermeghajtó, amivel úgy lehet cikázni az univerzumban, mint ahogy Han Solo és a többiek tették a Star Warsban, csak itt nem nyivákol közben egy szőrös másodpilóta.

Mégis mit lehet találni egy ekkora világban? Szó szerint bármit, amit a mi létező világunkban: kihunyt vagy erejük teljében lévő csillagokat, aprócska és egészen hatalmas bolygókat, gázóriásokat, holdakat, aszteroidákat, űrállomásokat, kikötőket, hajógyárakat, bajba jutott rombolókat, kereskedőket és kalózokat, érclelőhelyeket, halálos sugárzásban

LUXUSKELLÉK AZ ELITEKNEK

Ahogy az űrhajós játékok kora, úgy a joystickok egyeduralma is leáldozott: már több mint egy évtizede annak, hogy a botkormány nem része egy átlagos gamer apparátusának, pedig annak idején legalább annyira elterjedt volt, mint manapság a kontroller. Szerencsére az Elite-hez hasonló nehézsúlyúak révén lassan ismét reneszánszukat érik ezek a perifériák, így aki a tökéletes irányítást, az utánozhatatlan élményt keresi, a pénztárcája mélyére nyúlva megkaphatja azt. Az Elite alapból támogatja a két legnépszerűbbet, a szakértők szerint viszont ez a kettő a legjobb vétel:

HOTAS Warthog

A joystickok Lamborghinije, mind a felszereltséget, mind az árat tekintve. A Thrustmaster eszköze az A-10C repülőgép botkormányának szinte tökéletes másolata, amely különálló tolóerő-szabályzóval, fémborítással, ezernyi akciógombbal és brutális árcímkével zsebelhető be: egy darabért körülbelül 70 ezer forintot kell leszurkolni.

Saitek X52 Pro

A Saitek terméke az olcsóbb kategóriába esik: bár így is több mint 40 ezer forintot kérnek el érte, de ezért cserébe szintén egy különálló tolóerő-szabályzóval rendelkező eszközt kap a vásárló, amely napjaink összes nagyobb, járműcentrikus, szimulátorszerű játékával (World of Warplanes, War Thunder, ArmA 3) kompatibilis, beleértve az Elite-et is.

Ha a dokkolás nehéz, akkor a landolás egyenesen sziszifuszi erőfeszítést igényel az elején.

fürdő senkiföldjét, háborús zónát... és még ki tudja, pontosan mit is rejt az a 400 milliárd csillagrendszer.

És hogy mi is a játék célja? Az, ami az életé: a boldogulás, ami szinte minden esetben a pénzszerzést jelenti. Az Elite Dangerous világában ezt többféleképpen is meg lehet valósítani, pont úgy, ahogy a korábbi epizódokban – az első indítást követően megkapod a lepukkant, szinte teljesen haszontalan kis hajód, és onnantól fogva senki se fogja a kezed. A Dangerous az irányítást és a rendszerek működését leszámítva semmiféle segítséget nem nyújt, egyszerűen csak szabadon enged a csillagok között, hogy te magad kovácsold a szerencsédet. A legkézenfekvőbb felcsapni kereskedőnek: a bolygók, állomások és naprendszerek közti árumozgatásra mindig van kereslet, de a kezdetben aprócska raktér miatt így nem lehet meggazdagodni, egyszerűen túl kicsi a haszon, és túl sokáig tart a szállítás.

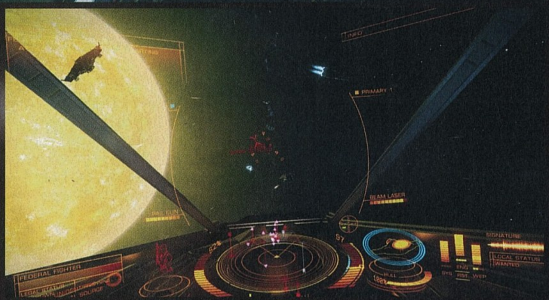
A bátrabbak ezért magukra húzhatják a zónákat kézben tartó frakciók egyenruháját, és vérdíjért cserébe levadászhatják a kijelölt célpontokat. Az igazán bátrak (vagy épp elmebetegek) persze mehetnek a saját fejük után, kalózként zargatva a békés kalmárokat, a rend őreit vagy a rivális rablókat, erővel próbálva megszerezni azt, amiért más esetleg heteket vagy hónapokat dolgozott (valós időben).

Habár az Elite: Dangerous a modern játékoktól eltérően elképesztően komplex, szinte minden billentyűt használó irányítással rendelkezik, már most is tökéletesen együttműködik az Xbox 360 kontrollerével, így adja magát a kérdés: megjelenik konzolra is? Egyelőre még nem, előbb a PC-s változatnak kell elkészülnie, utána viszont szinte biztos lesz belőle átirat.

FEKETE ZÁSZLÓ ALATT

A kérdés nem is pontosan az, hogy melyiket szeretnéd, hanem, hogy melyikre vagy alkalmas. A Dangerousban több hajóosztály létezik, és mindegyik egy adott feladatkörben tud igazán brillírozni. Legyen szó azonban bármelyik bárkáról is, egy dolog közös bennük: valami bődületesen drága mind, és ez igaz a későbbi fejlesztéseikre is. Mindegyik moduláris felépítésű, vagyis több szinten, több kategóriában módosítható; növelhető a raktér, javítható a hajtómű, felturbózható a generátor, felszerelhető tonnányi fegyver, és bepakolható pár olyan kütyü, amely segíti a bányászást, a navigálást, vagy épp magát a dokkolást.

Az ehhez szükséges kreditet a fentebb már ecsetelt módokon lehet megszerezni: a legnehezebb helyzetben azok lesznek, akik rögtön kalóznak csapnak fel, mert egyrészt mind a hatóságok, mind a vérdíjra vadászók figyelmét magukra irányítják, másrészt kénytelenek folyamatosan költeni is, hiszen a megsérült hajótestet is saját pénzből kell



megjavíttatni – feltéve persze, ha megadja a landolási engedélyt a kiszemelt űrállomás, és nem rak tiltólistára a nem éppen barátságos machinációk miatt...

Arról pedig még egy szó se esett, hogy mennyire nehéz is maga a harc: szimulátor lévén itt nem automatizált minden, vagyis nem elég csak a lövés gombra tenyerelni, bízva abban, hogy minden mást (például a manőverezést) majd elvégzi a gép. Az Elite hajói lomhák, kénytelenek megküzdeni a tehetetlenséggel és a newtoni törvények többi árnyoldalával. Lassan gyorsulnak fel, de könnyen túlmehetnek a célon; a féktávjuk kilométerekben, és nem centikben mérhető; mozogni vízszintes és függőleges irányban is lehet és kell, így a célt befogni, és azt követni sokkal nehezebb és körülményesebb, mint bármelyik más, az Elite műfaját erősítő játékban. Ráadásul a kezdéshez kapott fegyverek egyrészt még töltényt használnak, ami gyorsan elfogy, másrészt harc közben újra is kell őket tölteni, harmadrészt pedig az energiakészletet is felélik, és annak a kapacitása is véges. A generátor által előállított wattmennyiség elosztása legalább annyira kritikus fontosságú, mint maga a pénzszerzés. abban a sorrendben kapcsolódnak le, ahogy azt te akarod. Alrendszerből is piszkosul sok van, még az olyan jelentéktelennek tűnő modulok is teljesen kiiktathatók, mint a létfenntartó rendszer vagy a fűtés, valójában viszont ezeknek is van taktikai jelentősége – a kihűlt hajó sokkal kisebb hőt bocsát ki magából, ezáltal akár lopakodni is lehet, hiszen a sci-fi radarok elsősorban a kiáramló hőt érzékelik.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A CÉLDÁTUM

A játék a jelenlegi tervek szerint az év végén, november-december környékén jelenik meg, de még éveken át fejleszteni fogják.

2. AZ ÁR

A játék kizárólag a hivatalos oldalon vásárolható meg, 40 euró fejében. A kiegészítőket tartalmazó Season Pass szintén 40 euróba kerül.

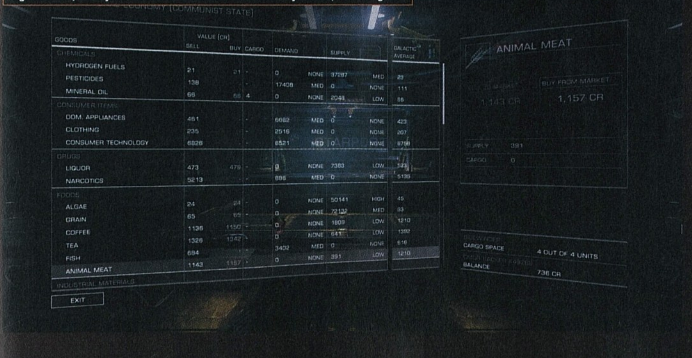
3. A BÉTA

Akik nem bírják ki a végleges változatig, már most csatlakozhatnak a bétához; ennek ára 60 euró, és az alapjátékot is tartalmazza.

A béta méregdrága volt, de megérte az árát a temérdek, már teljesen kész tartalom miatt.

Menet közben három kategóriában lehet garázdálkodni (hajtómű, fegyverek, egyéb rendszerek), de a bármikor előhozható konzolon már minden apró kis alrendszer ki- és bekapcsolható, sőt, még prioritási listába is rakható, így baj esetén pont

Természetesen az új Elite is az űrkereskedelemről szól, amit egy végletekig letisztult, könnyen átlátható felületen lehet lebonyolítani, mint régen.



VISZLÁT, SZABADIDŐ

A fentiekből talán már leszűrhető, hogy az Elite Dangerous se nem egyszerű, se nem könnyű játék: bár tálalása a narratíva szempontjából spártai, komplexitása döbbenetes, mégse annyira nyomasztó, mint mondjuk egy grand strategy, ahol már maga a menürengeteg is maga alá temet. Itt mindent el lehet érni pár kattintással, és némi utána olvasással vagy próbálkozással minden rendszerről, minden modulról és minden billentyűről kideríthető, hogy mire való, vagy hogyan működik. És ez az a határtalan szabadság, amely teljesen kikopott a modern játékokból: a Dangerous rettentő bátor, és még mindig rettentő aktuális játék, amely egymaga támaszthat fel egy olyan műfajt, amely az elmúlt tizenöt évben csak egy kis szubkultúra kiváltsága volt. És erre megérte 19 évet várni.

NO MAN'S SKY

[ÍRTA **MIGUEL**] ***Van abban valami varázslatos, amikor egy játékból egyetlen pillanatot látva az ember rögtön, gondolkodás nélkül úgy dönt, hogy ő bizony szerelmes lesz minden percbe, amit majd eltölthet vele. Még akkor is, ha valójában semmit nem tud az egészről.***

A No Man's Sky egyszerűen túl szép ahhoz, hogy igaz legyen. Egy kis angol csapat, a Hello Games ugyanis azt ígéri, hogy a játékukban nemcsak űrhajót vezethetünk majd, hogy kalózkodva, kereskedve vagy csak simán ide-oda repülve adjuk át magunkat az érzésnek, de ehhez egy olyan univerzumot is adnak nekünk, amiből soha nem fogy el az újdonság és a felfedezni való.

A 2013-as VGX díjátadón leplezték le a játékot, amit mindenki azonnal a szívébe zárt – talán már kicsit túl is pörgött a népszerűsége ahhoz képest, hogy csak igen keveset tudunk arról, hogy is működik majd játékként az, ami az eddig látott videók alapján egészen kivételes élménynek ígérkezik. Annyi biztos, hogy kicsiben kezdjük: az induláskor kapott bolygón addig kell kutatnunk a hozzávalók után, amíg nem sikerül egy olyan űrhajót összeraknunk, ami legalább bolygóközi utazásokra elég. Ha a szomszédba már el tudunk ugrani, elkezd bonyolódni a dolog: az ott látott és talált dolgokból kell tovább gazdálkodni, de úgy, hogy előbb-utóbb képesek legyünk utazni a csillagrendszerek között is. A cél tehát a felfedezés, de az eszköz, vagyis ami miatt élvezni fogjuk ezt az egészet, ugyanez: annak öröme, hogy idegen világokba eljutva olyat láthatunk, amit addig soha senki más nem látott.

Rég láttunk ennyire ambiciózus játékot, de a Hello Games-nek akár össze is jöhet a lehetetlen!

NEM KÁOSZ, JÓ TERVEZÉS

A játék motorja egy igen érdekes eljárással dobálja majd össze az egyes bolygók felszínén tapasztalt körülményeket. A készítők nem szeretik a „véletlenszerű" kifejezést, mert az szerintük a káoszt írja le. Ők inkább bonyolult matematikai formulákban hisznek, amik egyenként is jó ötletnek gondolt elemekből rakják össze az újabb és újabb bolygókat. Sean Murray, a projekt egyik programozója szerint ez ahhoz kell, hogy a bolygók ne előre letárolt valamik legyenek, hanem úgy alakuljanak ki menet közben, de a végeredmény láttán senki se mondhassa azt, hogy na, ez mekkora hülyeség már, itt tuti elfogyott a készítők összes ötlete. „A lényeg, hogy majdnem úgy nézzen ki minden bolygó, mintha mi raktuk volna össze, kézzel." – foglalta össze Murray egy interjúban.

A Murray által emlegetett algoritmusok olyan, a valóságban is fontos tényezőket vesznek figyelembe, amik az igazi bolygók sorsát is eldöntik. „Milyen messze van a központi csillagtól? A lakhatósági zónán belül vagy kívül van? Van-e rajta víz? Ha van víz, akkor az hogy viszonyul a bolygó földrajzához? Lesznek folyók, tengerek, talán óceánok is? Akkor viszont van pára a légkörben, ami befolyásolja az ég színét. Vagy ha sivatagos bolygóról van szó, akkor az." Hasonló algoritmusokkal születik meg a bolygó élővilága is. A lehetőségeket figyelembe véve futunk majd bele állatokba, de a fejlesztők leszögezték, hogy ahogy a valóságban, úgy a játékban sem lesz minden bolygó lakott, sőt.

ADATOK

KIADÓ
Hello Games
FEJLESZTŐ
Hello Games
MŰFAJ
űrszimulátor
MEGJELENÉS
2015
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

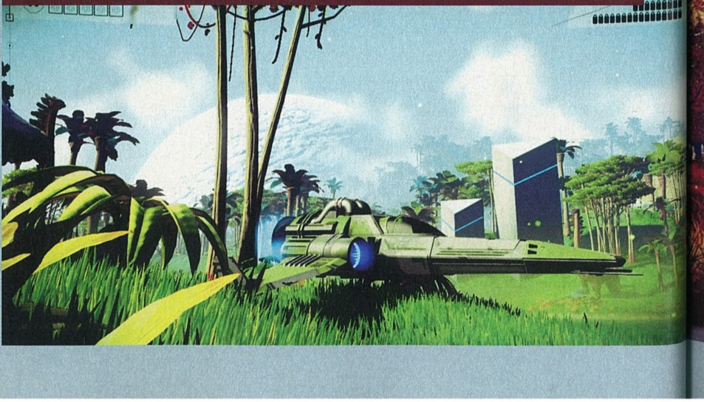
Starbound
2013 (CHUCKLEFISH GAMES)

Proteus
2013 (CURVE STUDIOS)

A 90-10 SZABÁLYA

Ahogy ők mondják, bevezették a 90-10 szabályt. A dolgok 90 százaléka átlagos, vagyis tulajdonképpen érdektelen lesz, és csak a maradék 10 százalékban lesz valami plusz. Ennek a 10 százaléknak a 90 százaléka megmarad ezen az átlagos szinten, de a maradék tized megint különleges lesz bizonyos szempontból, és így tovább. A játékot bemutató videón például hatalmas dinoszauruszcsorda vonult át a képernyőn – na, ez nem lesz minden kis kőgolyón, ahol csak leszállunk. Sőt, kis kőgolyóból lesz sok, de olyanból,

Egy igazi kapitány számára a hajója mindennél fontosabb. Itt lakik, ezzel közlekedik, ez a legféltettebb kincse és a legjobb barátja. Nem lesz másként a No Man's Sky ismeretlen vidékeinek felfedezése közben sem.



HELLÓ, HELLO GAMES

Túlzás lenne azt állítani, hogy a No Man's Sky mögött álló csapat az ismeretlenből bukkant volna elő, de tény, hogy a Joe Danger-sorozat annak ellenére sem röpítette őket a világhír közepébe, hogy több díjat is nyertek vele. A 2009-ben alapított, tízfős vállalat tagjai korábban a Criterionnál, az EA-nél és a Kuju Entertainmentnél bizonyító veteránokból áll össze. Indie-nek legfeljebb a csapat létszáma miatt mondhatnánk őket, hiszen nem az vezérli őket, hogy a most megszokott fejlesztési irányokkal szembemenve alkossanak értéket, egyszerűen csak sikerült olyan munkamódszerrel nagyot alkotniuk, hogy még a végtelennek tűnő No Man's Skyhoz sincs szükségük több emberre. Érdekesség, hogy 2013-ban őket is komoly veszteség érte a dél-angliai árvizekben: a cég guildfordi irodáját is elvitte a medréből december 24-én kiöntő Wey folyó. „Ami odabent volt, tulajdonképpen elveszett" – írták akkor Twitteren.

ahol víz, erdők, állatok, magyarán élet van, csak igen kevés. „A planéták 10 százalékán lesz valami növényzet, ezeknek csak 10 százaléka lesz olyan, ahol erdők is megtalálhatók, az erdős bolygók közül csak minden tizediken várhatók dinoszauruszok, és csak minden tizedik erdős-dínós bolygón bukkannak elő furcsa, mutánsszerű dinoszauruszok" – írja le Murray a játékkal eltöltött időnk nagy részét.

És mi a legjobb rész ebben? A már emlegetett matematikai függvények jó tulajdonsága, hogy az adott körülményekből képesek törölni és újra létrehozni ugyanazt a bolygót. Ha épp ott vagy, kiszámol és kipakol mindent. Ha beülsz az űrhajóba és elhagyod a légkört, a bolygó minden számításigényes tulajdonsága eltűnik. Viszont ha visszamennél, a program egyszerűen újra legenerálja a bolygót, annak minden, korábban már megismert dolgával együtt. Magyarán: hiába áll majd a rendelkezésünkre egy teljes univerzum, a No Man's Skyban nem lesz töltőképernyő vagy várakozás csak azért, mert elutaztunk az egyik hatalmas bolygóról a másikra. Lefut egy eljárás és puff, megint ott van minden.

De várjunk, mi is lesz itt a játék? Nos, nagyjából az, amit már feljebb leírtunk: a lényeg a megfelelő mennyiségű erőforrás összegyűjtése ahhoz, hogy további felfedezéseket tehess. A kezdőbolygón van egy halom cucc, amivel el tudsz indulni, aztán ahogy haladsz a galaxis belseje felé, egyre értékesebb lesz

minden, amire rábukkansz (persze pont azért, mert nem nagyon találsz majd dolgokat). Murray szerint ez a gazdasági szimuláció alkotja a játék motorját: maradj egy helyben és fedezz fel mindent, vagy rohanj előre, hátha belefutsz valamibe, amit más még nem látott. A szakember elmondása alapján nagyjából úgy kell elképzelni a No Man's Sky világát, mintha egy hagyományos lövöldözős játék pályájának összes lehetséges tulajdonságát legenerálnák, a játékosokat pedig az így keletkezett, hatalmas labirintus különböző pontjairól indítanák el. „Mindenki talál majd mindenféle érdekes helyszínt, és könnyen lehet, hogy büszke lesz rá, hogy egy bolygóval megüti a főnyereményt, de az is lehet, hogy megtartja a tudást magának. Mi nem írjuk meg a történetet, a játékosok elintézik ezt helyettünk".

Habár a Hello Games minden játéka konzolon vagy hordozható eszközön kezdte az életét, ezért nem lepődhetünk meg, hogy a No Man's Sky PC-s változata csak augusztusban vált biztossá, hiszen először PS4-re fog kijönni. Ezúttal nem kell éveket várnunk az átiratra – igaz, előbb a PS4-es eredetinek kell megjelennie, és csak azt követően érkezik PC-re is.

Akkor tehát arról szól majd a játék, hogy ugrálunk az egyik bolygóról a másikra? Egyáltalán, mekkora lesz egy bolygó? Lesz ott mit csinálni? Igen, még akkor is,

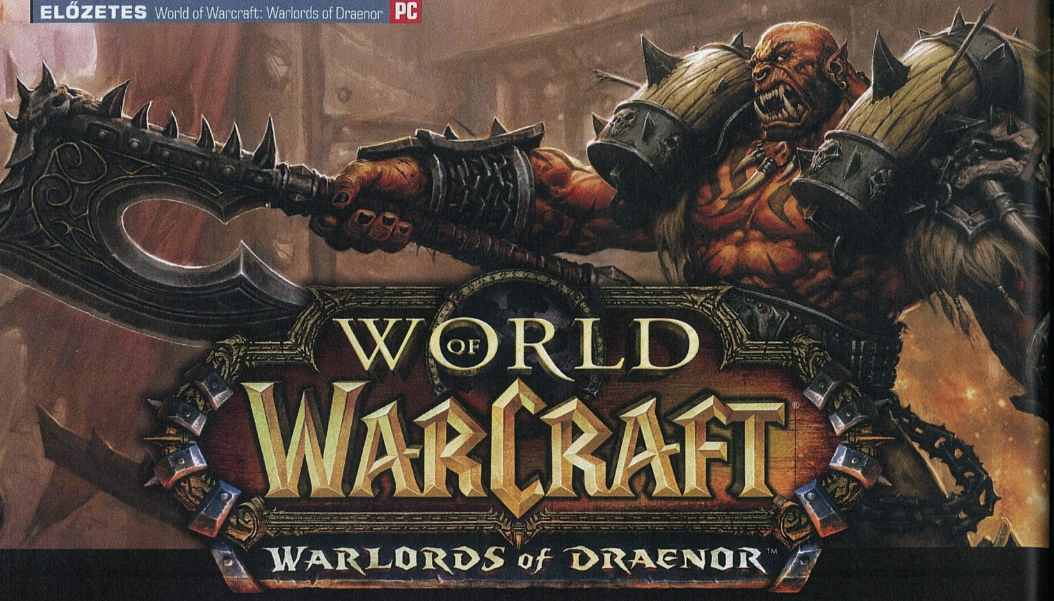
Hasonló lényekből a játékban nem lesz sok, így a velük való találkozás mindig felejthetetlen élménnyé válik.

ha figyelmen kívül hagyjuk a tényt, hogy a játékban lévő űrhajók sem lesznek ugyanolyanok, így elég sokat kell kutatnunk és próbálgatnunk (és ehhez elég sok erőforrást kell összeszednünk a közben meglátogatott bolygókon), mire megtaláljuk azt a hajót, ami nekünk kell.

RITKA, MINT A MÁSIK JÁTÉKOS

Szóval a fejlesztő szerint, ha egyetlen, a játékban szereplő bolygóra száll le úgy egymillió játékos, akkor sem látják majd egymást. Vagyis a bolygók egyenként is hatalmasak lesznek, és a barlangok, erdők és vizek mélyén bőven lesz annyi felfedezni való, hogy ne akarjunk békaugrásban haladni a következő és a következő bolygóra. Ám Murray szerint a Hello Games nagyon odafigyelt arra, hogy ne az adja az NMS különlegességét, hogy vért izzadva tolják a felfedezők elé az újabb és újabb Különleges Pillanatot. „A videojátékok ma annyira szenvednek azért, hogy elüssenek másoktól, hogy épp emiatt lesznek ugyanolyanok. Ott van például a Call of Duty: nincs 15 másodperc nyugi, nincs az, hogy a történet szép lassan épül fel. Annyira folyamatos az akció, hogy onnan tudjuk, jó irányba megyünk, hogy folytatódnak a robbanások."

A No Man's Sky nem ilyen. Sőt, eleinte az is nagy szó lesz, ha egyáltalán találkozol egy másik játékossal az amúgy közösen használt univerzumban. Nem lesznek küldetések, nem lehet majd hagyományos értelemben veszteni vagy nyerni. Hogy ez hogy sül el, arra a készítők is kíváncsiak. Vajon összeállnak a kalandozók, és egymást segítve haladnak az univerzum közepe felé, megvédik az erőforrásban gazdag bolygókat és kereskedni kezdenek, vagy leállnak háborúzni, és csak az egyéni érdekek lesznek majd a középpontban? Nem tudják, de nem is ők akarják megmondani. Ők csak a vázat építik fel, minden más döntés a játékosok kezében lesz. Kezdéskor annyid lesz, hogy a legközelebbi űrállomásig eljuss. Hogy aztán mihez kezdesz... na, erről szól a No Man's Sky.



[ÍRTA CHRIS] Bár napra pontos megjelenési dátumot pont a lapzártát követően kap a következő WoW-kiegészítő, a Warlords of Draenor (a fejléckép nem is onnan származik, hanem a legutolsó nagy WoW patchből), a nyáron elstartolt a játék bétatesztje, én pedig bevetettem magam a habok közé – és már most látom, hogy itt valami hatalmas dolog van készülőben.

Talán nincs is köztetek olyan, aki eddig sikeresen ellen tudott állni a World of Warcraft online világának. A tíz éve futó széria több millió játékos életét tette már boldogabbá/nyomorúságosabbá, történelmét pedig csak olyan vaskos könyvbe lehetne bepasszírozni, ami mellett a Gyűrűk ura egyszerű füzetnek tűnne. A Blizzard az évek alatt ráadásul nem tétlenkedett: folyamatosan tolta a fűtőanyagot a WoW kazánházába, készültek a jobbnál jobb tartalmakat biztosító hatalmas, úgynevezett content patchek, melyek mindig valami újdonságot csempésztek Azeroth világába, két-három évente pedig kiadtak egy kiegészítőt is ezek mellé, amelyek megjelenésükkel lesöpörték a konkurenseket a térképről.

Minden egyes expanzió kitolta a maximálisan elérhető szintkorlátot, új zónákat, új katakombákat, új képességeket, esetenként pedig új kasztokat, fajokat és ki tudja még, mit pumpált bele a WoW amúgy is gazdag véráramába. Ennek köszönhetően az évek alatt a World of Warcraft minden idők legösszetettebb, legtartalmasabb, legszórakoztatóbb MMORPG-je lett. Vitatkozni kár ezen, hiszen jöhet itt, kérem szépen, ingyenesen játszható Guild Wars 2, jedikkel és fénykardokkal operáló The Old Republic, esetleg a teljes TES-univerzumot felölelő Elder Scrolls Online, a WoW egyeduralma bizony megdönthetetlen maradt, és maradni fog egészen addig, amíg a Blizzard úgy dönt, hogy egy új MMO-játékot dob piacra.
Ám amíg ez nem történik meg, marad a WoW, és persze az eddigi menetrend – ehhez igazodva érkezik ősszel a Warlords of Draenor, amit látva nagyon úgy tűnik, hogy ismét odaragaszt majd boldogot és boldogtalant a monitor elé. Újra kövérek és pattanásosak leszünk, elhagy minket a barátnőnk, összeveszünk minimum három cimboránkkal, de nekünk lesz először meg a szerveren a maximális szintű helyőrségünk, s mi fogjuk elsőként leverni a Blackrock Foundry raid-instance legvégén található főellenfelet. Hogy mondod? Hogy veled ez biztosan nem fog megtörténni? Hah, na persze! Csak azért mondod ezt, mert még nem tudod, mi vár rád a sorozat eddigi legjobbnak ígérkező kiegészítőjében!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

World of Warcraft: Cataclysm
2010 (BLIZZARD)

World of Warcraft: Mists of Pandaria
2012 (BLIZZARD)

OUTLAND VISSZAVÁR

Bár a Warlords of Draenor bétatesztje elég nehézkesen indult, kezdve azzal, hogy európai szerverekre nem lehetett másolni meglévő karaktert, és az amerikai kiszolgálók kb. tízpercenként összeomlottak, azért így is sikerült annyira elvesznem a világában, hogy gyorsan be is fizettem még 60 napot a Pandariára, hogy induláskor a lehető leggyorsabban apríthassam majd darabokra az új zóna ellenfeleit. Ez a hely pedig az

Az új karaktermodellek remekül festenek, bár vannak azért annyira öreg és kidolgozatlan terepek, ahol nagyon fura a kontraszt a spártai tájjal.

A saját erőd lépésről lépésre történő felépítése a kiegészítő legjobb, legizgalmasabb eleme, amivel felfoghatatlanul sok időt lehet eltölteni már most, a bétaverzióban is. Viszlát, szabadidő!

Outland nevű hatalmas terület lesz, amit egy időutazásos előtörténetet követve 30 évvel korábbi állapotában csodálhatunk meg, és amely sokak számára ismerős lehet, hiszen az első expanzióban ide érkeztünk meg azt követően, hogy kinyitottuk a Dark Portalt, majd megszereztük első repülő hátasunkat. Nagrand és Shadowmoon Valley tehát újra megnyílik előttünk, csak itt még érintetlen formájukban csodálkozhatunk rájuk.

A szintkorlátot természetesen ezúttal is megemelték, így az új területen további tíz lépcsőfokon tornázhatjuk fel magunkat, elérve így a bűvös 100-as felső határt. A kiegészítő megvásárlásával kapunk egy ingyenes karakter-boostot is, tehát egyik, szabadon választott hősünket azonnal 90-es szintűvé léptethetjük elő, akivel belevághatunk Outland felfedezésébe. Ehhez megfelelő felszerelés is jár, illetve ha legalább 60-as szintű karaktert tolunk fel, még a szakmákat is kimaxolva kapjuk meg. A százas szint érkezésével persze új skillek is megjelennek minden hős képességlapján, és alapos ráncfelvarráson esik át mind a 11, jelenleg játékban található kaszt.

Új karakterosztályra és új fajokra ezúttal nem számíthatunk, ami különösen örvendetes, hiszen az elmúlt évek alatt a számtalan új skill, faj, kaszt és frakcióspecifikus képességek tömkelege már hihetetlenül összetetté, erőegyensúly tekintetében kuszává tette az egész játékot. Ezt egyébként valószínűleg a Blizzard fejlesztői is látták, miközben vért izzadva próbálták meg folyamatosan egyensúlyban tartani a rengeteg képességet, mert a Draenor érkezésével jókora egyszerűsítésen esik át World of Warcraft. Már a Pandaria és az azóta befutott patchek miatt is sok-sok skill került összevonásra vagy szűnt meg teljesen, de ezen kívül is számíthatunk átalakításokra. Személyes véleményem egyébként az, hogy pontosan itt található a WoW Achilles-sarka. Az évek alatt ugyanis rendre érkeztek az új képességek, melyek mostanra már elérték azt a számot, amitől kezelhetetlen, átláthatatlan lett az egész játék. El tudom képzelni, milyen frusztráló lehet egy új játékos számára például az, hogy megveszi a kiegészítőt, kap egy 90-es szintű karaktert, majd miután megnyitja a képességlapot és elkezdi nézegetni az ott található kb. 35 különféle aktív skillt azon tűnődve, hogy most melyik az az öt, amit ki tud rakni magának és még eléri azokat a billentyűzeten, inkább simán fogja és otthagyja az egészet... A belerázódásban igyekeznek segíteni egyébként a WoW YouTube-csatornáján nemrégiben bemutatott oktatóvideók is, amelyekben minden kasztnál bemutatják, hogy milyen képességet érdemes használni, és hogyan. Mindenesetre a WoW-val szemben ott a The Elder Scrolls Online, a Guild Wars 2 vagy a WildStar, melyek jóval átláthatóbbak és modernebbek ezen a téren. Most viszont végre úgy tűnik, hogy a Blizzard is belátta ezt, és

Az előfizetők száma ugyan csökken, de a World of Warcraft még mindig a világ legnépszerűbb fizetős MMORPG-je.

DIGITÁLIS ARCPLASZTIKA

Előző előzetesünkben már megemlítettük, hogy a Warlords of Draenorral kisebb vérfrissítésen fog átesni az ezeréves World of Warcraft motorja, de akkor még csak egy árva karaktermodellt tudtunk mutatni. Nem úgy, mint most! Habár a WoW nem újul meg kívül-belül, de a karakterek külseje végre kissé modernebb lesz, sokkal részletgazdagabb ábrázolással hozva új szint az orkok, emberek és a többi faj életébe.

rájött, hogy a kevesebb az valójában több. Vagy legalább felhasználóbarátabb.

IRÁNY SIMPLICITY!

Ezt az egyszerűsítési folyamatot egyébként megfigyelhetjük az új tárgyak kapcsán is, ugyanis ezen a területen is hatalmas változásoknak nézünk elébe. Egyik ilyen például, hogy a küldetéstárgyak mostantól nem foglalnak helyet a készletünkben, melyet egyébként a Draenor érkezésével különféle témák szerint is rendszerezhetünk, tehát külön tárolót nevezhetünk ki felszerelésnek, iható / ehető cuccainknak, vagy a szörnyekből potyogó szemétnek. Egy speciális fülre kerülnek az úgynevezett heirloom tárgyaink is (ezek azok, melyek velünk együtt lépnek szintet, és átadhatjuk őket kisebb karaktereinknek), ami hasonlóan néz ki, mint a peteket és hátasainkat összefoglaló panel. Tárgyainkról eltűnik jó néhány stat is, mint a hit, az expertise, a dodge vagy a parry. Nem lesz többé reforging sem, kikerülnek a programból a meta-gemek és a socket bónuszok is, valamint megjelennek új másodlagos tárgytulajdonságok is, mint amilyen a multistrike, az amplify és a readiness.

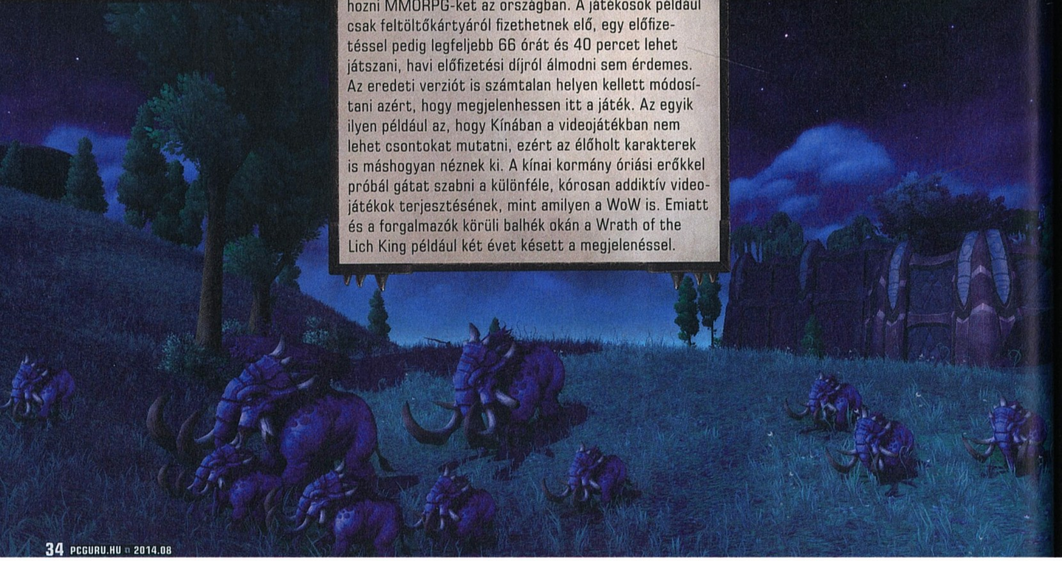
Különösen izgalmasnak hangzik az is, hogy a felszerelési tárgyaink (sisakok, váll- és mellvértek stb.) mostantól úgy alakítják elsődleges statisztikáikat, amilyen épp a talent-specifikációnk. Ha tehát épp tank van beállítva nálunk, akkor a tárgyainknak olyan bónuszai lesznek, ami azokra ad pontot, ha pedig átváltunk sebzésosztóra, akkor a cuccok velünk együtt állnak át. Ez nagyon hasznos változásnak ígérkezik, hiszen így nem kell majd kétféle lootot hajtanunk a raidekben, elég lesz egy készletet összeszenvedni magunknak, oszt' jó napot. A gyűrűk, nyakláncok, trinketek és köpenyek esetében is nagy változásokra lehet számítani, hiszen azokról eltűnnek az elsődleges statok (erő, intelligencia stb.), helyüket pedig átveszi az attack power és a spell power tulajdonság. Így aztán nagyon úgy tűnik, hogy elég lesz mindössze egyetlen jobb felszerelést összeszedni a PvE tartalom pusztításához, amivel még több helyet megtakaríthatunk hátizsákjainkban.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN HELYŐRSÉGEM

Ám a képességek és az új tárgyrendszer átalakítása csak két apróság lesz a számtalan újdonság között. Igazából nem ezek miatt fogod megvenni a Warlords of Draenort, hanem a garrisonok, azaz a helyőrségek miatt, melyek érkezésével egészen új szintre emelkedik a WoW, amit képtelenség lesz letenni anélkül, hogy ránk ne hajnalodjon minden nap. Ezen épületek lényegében az MMO-s körökben player housing néven ismert funkciót töltik be azzal, hogy a játékosok kapnak egy területet, ami csak az övék lesz, és ahová építkezhetnek; ezt már régóta szerette volna implementálni a WoW-ba a Blizzard, de elmondásuk szerint nem igazán voltak megelégedve az évek alatt felmerült ötletekkel. Egészen idáig. Most ugyanis nem szimplán egy házat vagy egy instance-olt

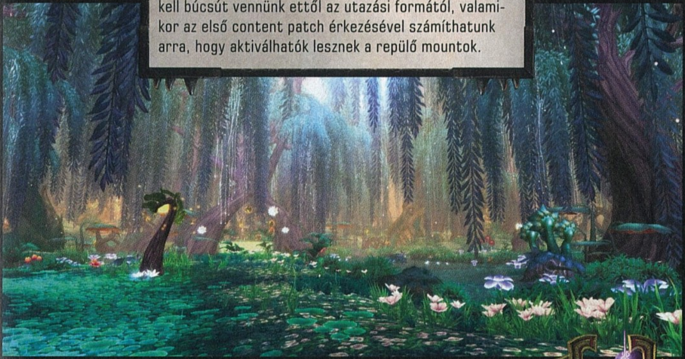
KÍNA ÉS A WOW

Azt valószínűleg többen tudjátok, hogy Kínában sokan nem rendelkeznek személyi számítógéppel, ezért a játékosok többsége internetkávézókban gyűlik össze, ha játszani szeretne valamilyen online játékkal. Ám nem lehet csak úgy játszani, ameddig a kedvünk tartja, szigorú szabályozások közepette lehetett forgalomba hozni MMORPG-ket az országban. A játékosok például csak feltöltőkártyáról fizethetnek elő, egy előfizetéssel pedig legfeljebb 66 órát és 40 percet lehet játszani, havi előfizetési díjról álmodni sem érdemes. Az eredeti verziót is számtalan helyen kellett módosítani azért, hogy megjelenhessen itt a játék. Az egyik ilyen például az, hogy Kínában a videojátékban nem lehet csontokat mutatni, ezért az élőholt karakterek is máshogyan néznek ki. A kínai kormány óriási erőkkel próbál gátat szabni a különféle, kórosan addiktív videojátékok terjesztésének, mint amilyen a WoW is. Emiatt és a forgalmazók körüli balhék okán a Wrath of the Lich King például két évet késett a megjelenéssel.



MOUNT NÉLKÜL

Nagyon úgy tűnik, hogy a Warlords of Draenor megjelenéskor nem használhatunk majd repülő hátasokat az új zónákban még akkor sem, ha elérjük a maximális 100-as szintet. Ez elég nagy változás az eddigi trendekhez képest, de érthető a döntés a Blizzard csapata részéről. Ők ugyanis nagyon nem szeretik, hogy a játékosok a repülő hátasaikon szelik az egeket, s így sosem találkoznak egymással, s emiatt a terület is aprónak, kicsinek tűnik, hiszen háromszor gyorsabban mozoghatunk a levegőben, mint a földön. Azért teljesen nem kell búcsút vennünk ettől az utazási formától, valamikor az első content patch érkezésével számíthatunk arra, hogy aktiválhatók lesznek a repülő mountok.



Az árak ugyan még ideiglenesek, de a mikrotranzakciós modell már nem annyira.

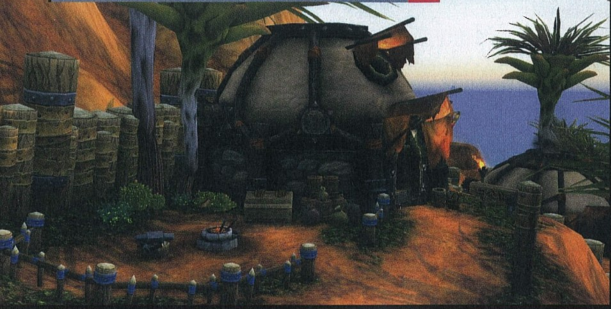
bodegát kapunk majd valahol a sivatag közepén, hanem egy viszonylag nagy, rengeteg funkciót betöltő erődítményt, ami csak a sajátunk lesz, és amit tovább szépíthetünk és finomíthatunk.

Először is helyőrségünkbe különböző méretű (kicsi, közepes és nagy) épületeket húzhatunk fel, melyek más és más bónuszokat nyújtanak. Építhetünk katonai barakkokat, amelyeknek köszönhetően zsoldosokat hívhatunk le magunk mellé azért, hogy kisegítsenek egy-egy nehezebb harc során, felhúzhatunk egy trading postot, ami lényegében egy saját aukciósház a birtokunkon, vagy akár szakmánkat segítő melléképületeket is, mint amilyen a kovácsműhely vagy az alchemy lab. Minden épület felállításához erőforrásokra lesz szükségünk, melyeket automatikusan kapunk, de különféle feladatok teljesítésével extra anyagokhoz is juthatunk. Ezekből aztán fejleszthetjük épületeinket, amelyek így még több bónuszt nyújtanak számunkra.

De a helyőrség nem csak arra lesz jó, hogy saját városállamot hozzunk létre Outland egyik területén, ahonnan aztán majd ki se mozdulunk. Minél több épületünk áll ugyanis az erődben, s ezek minél magasabb szintűek, annál több mesterséges intelligencia által vezérelt követő is csatlakozhat hozzánk, akik számtalan módon járulhatnak hozzá karakterünk sikerességéhez. E követőket elküldhetjük portyákra, amelyekről siker esetén nyersanyagokkal és különféle ritkaságú kincsekkel felpakolva érkezhetnek haza, bevethetjük őket egyszerű küldetésekben, melyek 15-30 percig tartanak, de elzavarhatjuk őket dungeonökbe vagy magasabb szinten akár raidekre is. Minél többet dolgoztatjuk őket, annál több tapasztalati

pontot szereznek, hogy aztán szintet lépjenek, és ennek köszönhetően jobb eséllyel teljesítsék a rájuk bízott feladatokat. Fontos, hogy jól megdolgoztassuk őket, ugyanis követőink a bázisunk fejlesztéséhez nélkülözhetetlen nyersanyagokat és tervrajzokat is hazahozhatnak. Egyébként hasonlóan minden megszerzett javunkhoz, ezek a fickók is különféle ritkaságúak lehetnek. Egy sima zöld peon például valószínűleg csak egyszerű alapanyagokkal tér majd haza egy-egy bevetésről, de egy epic ritkaságú arc simán hozhat számunkra epic cuccokat és ritkább tervrajzokat is. E felszerelési tárgyak nagyon hasonlóak lesznek a Timeless Isle-on található loothoz, tehát kicsomagolva azokat mindig olyan holmikat kapunk, amilyenre épp be van állítva a loot-specifikációnk, legyen az tank, dd vagy healer.

Természetesen mindez mit sem érne, ha nem villoghatunk vele barátaink előtt, ezért aztán a garrisont különféle módszerekkel csinosíthatjuk is. Egyes sarkaiba felhúzhatunk szobrokat, kirakhatjuk a főtérre a trófeáinkat, sőt, még az épületekben lévő bútorzatot is lecserélhetjük, ha úgy tartja kedvünk. A béta során már elég jó állapotban volt a rendszer, s már most látszik rajta, hogy bizony ez fogja majd hátán cipelni a következő kiegészítőt a dicsőséghez vezető úton.



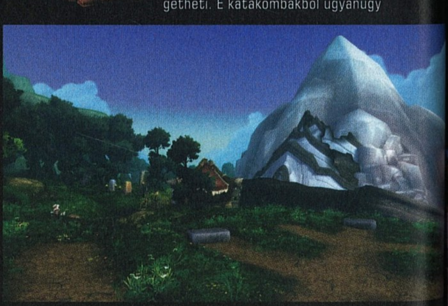
MEGÚJULÓ ORKSZŐRZET

Pár bekezdéssel feljebb már említettem, hogy mit tartok a WoW legnagyobb hibájának a konkurensekkel szemben – de nem ez az egyetlen terület, ahol bizony ráfér a toldozgatás a sorozatra. Mivel egy tíz éves játékról beszélünk, látvány terén bizony alaposan megkopott az évek során. Bár a Cataclysm érkezésével a területek többsége átesett egy alapos ráncfelvarráson (sűrűbb lett a növényzet, nagyobb a látótávolság stb.), valamint pár éve megjelentek a játékban a modern, DirectX 11-es effektek és egyéb huncutságok, azért valljuk be, akad még min csiszolni. Ilyenek például a karaktermodellek, amelyek semmit sem változtak a 2004-es megjelenés óta. Most viszont új külsőt kap az összes faj, legyen szó akár női taurenről vagy férfi worgenről. Ez persze túl sok mindenkit nem mozgat meg, hiszen eddig is csak a hátukat láttuk karaktereinknek, és a kizoomolás miatt többnyire az sem volt nagyobb száz pixeles magasságnál, de a képeket elnézve látszik, hogy milyen hatalmas különbség van az új és a régi verzió között. A figurák jóval több poligonból épülnek fel, az arcmimika pedig végre eléri azt a szintet, amit 2014-ben egy MMO-játéktól elvárhatunk. Ezzel együtt új animációkat és mozdulatokat is kapunk, bár mindezek ellenére sem valószínű, hogy valaha is olyan parádésan fog kinézni a World of Warcraft, mint ahogyan mondjuk a TESO vagy a Witcher 3. De végső soron ezt soha nem is várnánk el tőle, s panaszra így sem lesz okunk.

A Pandaria a furcsaságaival lett sikeres, a Draenor viszont a régi világ felrázásával hozhat új szint a World of Warcraftba.

RAIDEK, DUNGEONÖK, PVP

Sokakat azonban valószínűleg se a garrisonok nem hoznak lázba, se a megújult tárgyrendszer, ők csak és kizárólag a raidekre és a dungeonökre vannak ráizgulva – megjegyzem, joggal. Ezek ugyanis azok a másoktól zárt területek, ahol a valódi WoW-ozás kezdetét veszi, amelyekben a maximális szintű játékosok hosszú éjszakákon keresztül hajszolják a jobb lootot és az achievementeket. Az ötfős dungeonökből természetesen most is bőven akad majd a Draenorban. Induláskor hat területen tehetjük próbára magunkat, köztük a felújított Blackrock Spire-ben, ami a vanilla-WoW játékosok szívét melengetheti. E katakombákból ugyanúgy



ÖT DOLOG, AMI A LEGJOBB A KIEGÉSZÍTŐBEN

OUTLAND

1 Az ork ősbaza eredetileg a Warcraft II kiegészítőjében tűnt fel, és utoljára a Burning Crusade-ben találkoztunk vele, így jó visszatérni egy ennyire legendás vidékre, főleg, hogy időközben meg is változott.

ÚJ SZINTKORLÁT

2 Az elmúlt pár évben annyira átalakult a WoW, hogy az eddigi maximális szintet elérni már nem évek munkája volt, hanem akár heteké, így joggal várbattuk el, bogy végre emeljék a szintkorlátot: ez most meg is történik!

ÉPÍTKEZÉS

3 Jobb később, mint soha, és ha az építkezésről van szó, akkor ez a WoW esetében több mint igaz. Nem gondoltuk volna, hogy egy évtizedet kell várnunk rá, de a Draenor kiadásával végre igazi nyomot hagyhatunk a világban.

MITIKUS RAIDEK

4 Egy MMORPG hosszú távú sikerét mindig az endgame, vagyis a sztori utáni tartalom szavatolja, és bár a WoW ebben is verhetetlennek bizonyult, azért mára elfogyott a tartalom, így remek lesz új, ultranehéz raidekre menni.

GYORSABB TEMPÓ

5 A motorháztető alatti változtatások (például egy új fájlformátumra való átállás) lehetővé teszik a Blizzard számára, hogy minden eddiginél gyorsabban gyártsanak tartalmat a játékhoz, így akár évente jöhetnek kiegészítők.

Ennél előnytelenebb képet nehéz találni a WoW-ról, de ez a valóság: a játék motorja felett egyszerűen eljárt az idő, hiába próbálták toldozni-foltozni.

találhatunk heroic változatot is, mint ahogyan az összes eddigi kiegészítőben megszokhattuk, de ide majd csak úgy juthatunk le, ha előtte bizonyítjuk rátermettségünket a Pandariában bemutatkozott proving groundsokon.

Az ötfős dungeonök után egy lépés vezet már csak a raidekhez, melyekből négy kategóriát találunk a Draenorban. Először is lesznek a lebutított, kizárólag kocajátékosoknak szánt LFR, azaz Looking for Raid csapatok, ahova bármiféle taktikai tudás nélkül csatlakozhat bárki. Ez eddig is elég népszerű volt, de a Blizzard szeretné, ha inkább komolyabb szinten folyna a raidelés a Draenorban, ezért aztán bekerül a játékba egy buff, amit akkor kapunk, ha haverokkal együtt megyünk le szörnyeket aprítani, ezenkívül megjelenik egy keresőszolgáltatás is, amivel játékosokat toborozhatunk egyes raidekhez vagy akár nagyobb eseményekhez (pl. PvP, vagy world bossok leverése). A következő fokozat a normal, ezt követi a heroic, majd az újonnan bemutatkozó mythic szint. Bár úgy volt, hogy a Draenor megjelenésével együtt kapjuk meg, már most is elérhető a játékban a flexibilis raidelés, ami annyit tesz, hogy 10 és 25 fő között bármennyi játékos lehet a csapatban, a számuknak megfelelően skálázódik az adott raidben a nehézség. Az úgynevezett progress raideket, tehát a WoW legkeményebb kihívásait pedig a mythic nehézségi szint jelenti majd, amelyekbe 20 játékos csatlakozhat.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. AZ ÁR

Az alapjáték 10.990 forintot kóstál, de aki még augusztusban lecsap a lemezt nem tartalmazó előrendelői változatra, 1500 forintot spórolhat.

2. EXTRA KIADÁS

Természetesen ebből is lesz csak a kiadáskor kapható, limitált példányszámú gyűjtői kiadás, mely 16.490 forintba kerül a PC Guru Webshopban.

3. SPECIFIKÁCIÓ

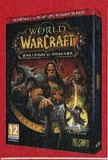
A World of Warcraft továbbra is havidíjas játék, így a Draenor futtatásához is szükség lesz az alapjátékra, az eddigi kiegészítőkre, és előfizetésre.

A játékos játékos elleni küzdelem természetesen ezúttal is még kiforrottabb, sokoldalúbb lesz, mint eddig, hiszen bőséges tapasztalatból építi azt fel a Blizzard. Először is kapunk egy teljes PvP-zónát, amit Ashrannak hívnak, s ahol százas szintű játékosok küzdhetnek egymással. Ez egy nyílt zóna lesz, hasonlót kell elképzelni, mint a Timeless Isle területe, azzal a különbséggel, hogy itt nincs konkrét cél, amit teljesíteni kell, ugyanis folyamatosan változnak a két frakcióra váró feladatok. A készítők szerint olyasmit kell elképzelni, mint amilyen az eredeti Alterec Valley volt, a legelső PvP területek egyike. Az arénák is változnak egy keveset, de ami igazán izgalmasnak hangzik PvP-fronton az az, hogy megújul a Battleground pontrendszer, ami ennek köszönhetően jobban jutalmazza a különféle feladatok teljesítését, mint a gyilkolászást. Ezidáig ugyanis nem igazán érte meg például hátul maradni védekezni egy zászlónál, a honorpontok farmolása miatt mindenki egyetlen masszaként mozgott a többiekkel. Ezen szeretne most változtatni a Blizzard. Ezenkívül ösztönző erőként jobb jutalmakat kapnak a győztes csapatok is, elkerülve azt a kellemetlen esetet, hogy egyesek végigalusszák a mozgalmas PvP meccseket.

A KIRÁLY RAGASZKODIK A KORONÁJÁHOZ

Röviden összefoglalva tehát úgy tűnik, hogy az eddigi legjobb kiegészítőt kapjuk meg valamikor év vége felé, amikor megjelenik a Warlords of Draenor. Az eddigi expanziókhoz hasonlóan itt is mindenki megtalálhatja majd a számításait, legyen szó akár egyszemélyes küldetésekről, 5 fős dungeonökről vagy raidekről, de azok sem fognak unatkozni, akik a PvP-t részesítik előnyben. Minderre pedig garanciát jelent az a sok-sok tapasztalat, amit a Blizzard szerzett az elmúlt tíz év alatt, s melynek köszönhetően sikerült a fejlesztőcsapatnak olyan szintre emelni a játékot, amit a konkurencia bizony csak megközelíteni képes, felülmúlni soha.

RENDELD ELŐ A PC GURU WEBSHOPBAN!



Ha már az első pillanatban szeretnél játszani a kiegészítővel, csapj le már most az előrendelői változatra, amely egy digitális kóddal azonnali hozzáférést nyújt a játékhoz a megjelenés pillanatától fogva!

ELŐRENDELÉS

http://bit.ly/pcgshop_wowdraenor

FIFA 15

[ÍRTA MO] ***Idén vagy a marketingesek ráérősebbek, vagy az EA titokzatosabb a szokásosnál, mindenesetre az E3-on már rendes játékmenet-videóval is demózott FIFA 15-ről az expóig nem sok információt lehetett tudni. Amit igen, az viszont elég ígéretesnek tűnik!***

A legeslegfontosabb hír a készülő epizóddal kapcsolatban természetesen az, hogy végre a személyi számítógépes verziót is felzárkóztatja az EA az új generációs konzolos kiadások mellé, vagyis a PC-tulajdonosok is az Ignite motor által generált brutális látványban és minőségben gyönyörködhetnek idén ősztől. Ezzel egyidejűleg természetesen a játék hardverigénye is alaposan megnő, de valamit valamiért, ugyebár. Azt már megtapasztalhattuk tavaly, hogy az Ignite Engine mire képes, ráadásul az akkor kiadott Xbox One és PS4 változatok még az új hardverrel való ismerkedés jegyében készültek, az EA fejlesztői idén azonban már arra gyúrhattak, hogy még jobban kihasználják a motorban és a gépekben rejlő lehetőségeket, és ehhez mérten emeljék új szintre a játékélményt. Nos, ez talán sikerülni is fog nekik az eddig látott képek és játékmenet-videók alapján, melyek döbbenetes minőséget sejtetnek a grafikai megvalósítás terén. Persze ami a PC-seknek újdonság lesz, az konzolon már a tavalyi hó, de azért ők sem maradnak parlagon, hiszen megannyi módosítást, finomítást és izgalmas játékelemet tartogat az idei epizód!

Sok-sok évet kellett várnunk rá, de idén végre a PC-s változat is megkap minden egyes funkciót.

ELJÖTT A PC-S KÁNAÁN

Persze ezek elsőre nem tűnnek szenzációs reformoknak, de egy fociimádónak minden bizonnyal hevesebben dobban majd a szíve például a realisztikusan hullámzó, nyúló, szakadó, koszolódó mezek láttán. És bizonyára azt is lelkesen fogadja, hogy a szögletzászlónak külön fizikája van, a harmincról kilőtt jobb felső után élethűen púposodik a háló, a kapufák pedig alaposan megremegnek egy közvetlen találattól. A játékosok arcvonásai most már döbbenetesen hasonlítanak valós párjaikra (köszönhetően az új fény-árnyék hatásoknak), amire komolyan rátesznek egy lapáttal az új fizika szerint lobogó hajzuhatagok, a futballistáknak valóságosabb, atletikusabb kinézetet biztosító átdolgozott karaktermodellek.

És ha már a pályát említettük, akkor ki kell emelnünk az élő környezet funkciót, ami biztosítja, hogy a mérkőzés előrehaladtával a gyepszőnyeg egyre inkább elhasználódjon. A kezdetben makulátlan zöldfelületet a becsúszások és a stoplik nyomai tarkítják rövid idő után, az időjárási körülmények függvényében pedig víztócsák és sáros területek keletkeznek a játéktéren. Hogy ez érzékelteti-e majd a hatását a játékmenetben, vagyis megpattan-e a labda egy kifordult gyeptéglán, vagy puszta látványelemről van szó, azt még nem tudni, de kétségkívül van potenciál az elgondolásban. Ám nemcsak a pályán, hanem a körül is találkozhatunk változásokkal, például LED-es reklámtáblákkal az oldalvonalak mentén, a kispad előtt idegesen sétáló edzővel, unatkozó labdaszedőkkel, vagy éppen a gólszerzővel együtt ünneplő cserejátékosokkal. Ezek közül a legnagyobb horderejű azonban minden bonnyal az életre keltett lelátó lesz: a közönség már nem csak egy csúnya massza, hanem „élő" emberek alkotta tömeg, akik tombolva biztatják kedvenceiket.

Méghozzá nem is akárhogyan: helyeikről felpattanva kiabálnak egy nagy helyzet láttán, vagy éppen a fejüket fogják csalódottan a kimaradt ziccert követően. Mindez rengeteg külön animációval és karaktermodellel megoldva, hogy még csak véletlenül se támadjon az az érzésünk, hogy azonos kinézetű-mozgású klónok hada gyarapítja a nézőszámot. Ráadásul kluboktól, nemzetektől, földrészektől függően változnak a reakcióik, a rigmusaik és a nóták, így biztosak lehetünk benne, hogy egészen más hangulat fogad minket az Anfield Roadon egy feszült rangadón, mint mondjuk az olasz másodosztály tét nélküli mérkőzésén. Talán a felsoroltak apróságoknak tűnnek, de pont ezektől lesz több a FIFA 15, mint egy szimpla futballjáték, ez adja meg az élmény sava-borsát. Persze csak akkor, ha a lényeg, vagyis maga a játékmenet kellően magas színvonalon teljesít – amivel úgy tűnik, hogy idén nem lesz probléma.

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sportjáték

MEGJELENÉS
2014. 09. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

FIFA 13
2012 (EA SPORTS)

FIFA 14
2013 (EA SPORTS)

Természetesen az idei epizód borítóján is Messi lesz, aki ezen a képen persze pont nem szerepel. De labda van!

A REALITÁS TALAJÁN FOCIZVA

A játékmenet egyes elemei a realisztikusság jegyében lettek átfazonírozva. A labda például átdolgozott fizikával pattog, mozgását nem csupán a passz vagy a lövés erőssége/iránya, illetőleg a súrlódási együttható határozza meg, hanem tulajdonképpen minden lehetséges külső hatásra valósághűen reagál. Nem mindegy, hogy a focisták és a különböző pályaelemek mely részét, milyen szögben és sebességgel érinti, mert annak megfelelően változik a röppályája és a forgási iránya. Így tényleg elegendő lesz csak éppen lábujjheggyel belepiszkálni egy gólba tartó labdába, hogy eltérítsük a kapunktól, de éppúgy becsaphatja a saját hálóőrünket is egy, a játékosunkon szerencsétlenül megpattanó lövés.

A támadási és védekezési opciókat tovább színesíti a pontrúgásvezérlés, ugyanis mostantól lehetőségünk lesz arra, hogy a bedobások, szögletek és szabadrúgások alatt teljes szabadsággal irányíthassuk a labdától távol eső csapattagokat az előnyösebb pozíció megszerzése érdekében.
Az aranylábúak mozgása nem csupán a vadonatúj animációktól lesz frissebb, hanem a finomított labdavezetési funkciótól is, amely lehetővé teszi, hogy az ügyesebb játékosok nagy sebességnél is magabiztosan kontrollálják a lasztit. A szűkebben végrehajtott cselek, irányváltások látványosabbá, dinamikusabbá varázsolják a mérkőzéseket, arról nem beszélve, hogy a legnagyobb sztárokkal még hatékonyabban törhetünk az ellenfelek kapuja felé. Természetesen ehhez a védelemnek is lesz egy-két szava, hiszen a játékosok fizikai interakciója sokat finomodott; a test-test elleni küzdelem része a meztépés, és a nagydarab védők kedvence, a súlyponthoz igazított, vállal történő lökdösődés is.

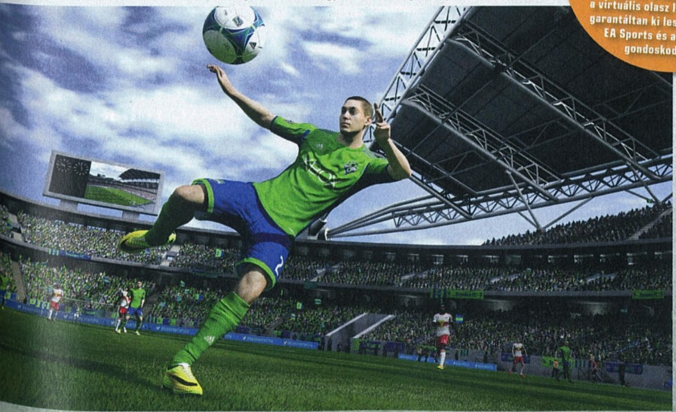
Ez a támadásépítésben jól fog jönni, pláne, hogy a résztvevők azonnal reagálnak a pályán kialakuló szituációkra. Ha kell, rögvest betömörülnek a kapu elé, vagy villámgyorsan kontratámadásba lendülnek, döntéseiket pedig az eredmény alakulásának megfelelően hozzák meg. Előnyben például az utolsó perceket hajlamosak időhúzással eltölteni, míg hátrányban minden mindegy alapon rohamoznak. Ezekkel a változtatásokkal az volt a cél, hogy a futball valódi drámáját, feszültségét megteremtsék a játékban – és erre tényleg régóta szükség lenne.

I GET SO EMOTIONAL, BABY

A FIFA 15-ben az ígéretek szerint ugyanis most már nemcsak maguk a játékosok, hanem a virtuális futballisták is az érzelmi skála összes stációját bejárják, lévén nem kevesebb mint 600 emocionális reakciót programoztak a fejlesztők a pixelarcokra. A csatár kiborul az önző társára, ha az ígéretes helyzetben nem passzol, a korai bekapott gól egyeseket lelkileg megtör, másokat feltüzel, a kapus pedig egy-egy bravúr után ihletett formában fog védeni, mindez pedig a csapatjátékra, a morálra, az összhangra és a játékosok egyéni teljesítményeire is kihatással lesz. Persze nagy kérdés, hogy mennyit vesz el a játék élvezeti értékéből, ha a 90. percben az üresen hagyott csatárunknak nem hajlandó passzolni a középpályásunk, mert még pipa rá a negyedórával előtte kihagyott ziccer miatt. Vajon hol van a határ, ahol a realizmus már a szórakozás rovására megy? Nos, úgy tűnik, hogy emiatt felesleges aggódnunk. Az EA kijavított szinte mindent, ami a FIFA-szériában eddig kifogásolható volt, az új, játékmenetet befolyásoló funkciók pedig tökéletesen működnek, így élethűbb és dinamikusabb futballban lehet részünk a FIFA 15-ben, mint eddig bármikor – ennél többet egy évenként jelentkező sorozattól talán nem is várhatunk!

Az idei epizód elsősorban az olasz bajnokság rajongóinak kedvez: a FIFA 15-ben a Serie A egésze szerepelni fog, beleértve mind a 20 klubot, a Scudetto-trófeát és a hivatalos Nike labdát, így aki eddig hiányolta az életszerűséget és a maximális profizmust a virtuális olasz ligából, az most garantáltan ki lesz elégítve – az EA Sports és az EA Canada gondoskodik róla.

Az Ignite motor képességeinek hála minden eddiginél életszerűbben és szebben néznek ki a játékosok, ráadásul a mezük még koszolódik is, így a meccsek végére rájuk férne egy mosás.



LORDS OF THE FALLEN

[ÍRTA CHOCHO] **HA AZ EMBER MÁR ISTENT IS MEGÖLI, NEM SOK DOLOG VÁLASZTJA EL ATTÓL, HOGY A HELYÉBE LÉPJEN. IGAZ, A GYENGESÉG, A GYARLÓSÁG ÉS A HATALOMVÁGY NEHEZEN MEGKERÜLHETŐ TULAJDONSÁGOK, MELYEKET CSAK A SZÍNTISZTA GONOSZSÁG TUD KIPERZSELNI A TÖKÉLETLEN LÉLEKBŐL.**

Amikor először hallottunk a Lords of the Fallenről, még csak egy árva koncepciórajz volt nyilvános belőle, na meg az a viszonylag sokatmondó információ, hogy a programot egy bizonyos Tomasz Gop jegyzi, aki korábban a Witcher-sorozat felett bábáskodott producerként. És bár nem sokszor leszünk izgatottak egy-egy szakember nevének említése miatt (sajnos azok az idők már elmúltak), azért valljuk be, a Witcherek meglehetősen jó pedigrének számítanak, az pedig, hogy a Lords of the Fallen később egy minőségi Dark Souls másolatnak kezdett látszani, csak fokozta a várakozásainkat.

Jómagam több mint száz órát barangoltam a halál vidékén a tavasszal kiadott Dark Souls II-ben, és már tűkön ülve vártam, hogy wilson megadja a zöld utat egy tartalmas előzetesnek, amiben bemutathatom nektek a Deck13 koprodukciós (németek, csehek és lengyelek is dolgoznak a stúdiónál), ősszel érkező akció-szerepjátékát, ami könnyen a 2014-es év legnagyobb meglepetése lehet.

ÍGY SZÓLOTT ZARATHUSTRA

Friedrich Nietzsche hatalmas port kavart a 19. század végén, amikor azt írta: „Isten halott, ezért az emberiség kezében van a saját jövője, a vallás pedig már csak arra jó, hogy szellemi mauzóleumként szolgáljon a mára jobblétre szenderült teremtőnek". Hogy a vitatott (és a „jó" értelemben véve nem kicsit őrült) filozófusnak igaza volt-e, senki sem tudja, az azonban biztos, hogy Gop és a Deck13 fantasyvilága nagyon bejönne a német gondolkodónak, ugyanis a Lords of the Fallen pont ezt a forgatókönyvet vázolja fel. Az emberi faj több ezer évvel ezelőtt legyőzte a saját istenét, akinek teteme azóta is a Földön hever, karjai és bordái pedig fenyegető ormokként emlékeztetik az embereket

VÁROSI LEGENDA

A játék bejelentésekor sokan felkapták a fejüket, amiért a kiadó szerepében egy bizonyos City Interactive tetszelgett. A lengyel cég sajnos nem épp minőségi termékeiről híres: az utóbbi években szinte legendaszámba mentek az általa kiadott, olcsó, de sajnos ehhez mérten gagyi játékok, mint a magyarul is megjelent „A mesterlövész”, vagy a sokatmondó Wolfenstein-koppintás Wolfschanze. A City az utóbbi időben próbált magára találni, és a Sniper: Ghost Warrior-sorozat nem is lett olyan nagyon rossz, de azért még mindig ott lebeg felette a játékosok bizalmatlansága – talán ezért is vette fel a kevésbé egyértelmű CI Games nevet a kiadó. Az aggályoskodóknak egyébként eláruljuk, hogy a City ebben az esetben csak emberi erőforrásokkal támogatja a Deck13-t, tehát több grafikusra, programozóra futja így, mint egyébként, akik viszont a kreatív döntésekbe nem szólhatnak bele – leszámítva persze a City által foglalkoztatott Tomasz Gopot.

gyalázatos tettükre. Már ha gyalázatosnak vesszük, ugye, mert a játék univerzumában az istenhalál nem több az ember tökéletességhez vezető útjának egy meredek lépcsőfokánál. Hogy mi jön ez után? Egyszerű: a gonoszság felszámolása, ami persze nem könnyű, lévén Isten végső kétségbeesésében a démonokat hívta segítségül, akik eleste óta is szabadon garázdálkodnak. Az emberi nem válasza a pokolbéli teremtmények kihívására egyszerre radikális és rugalmas: azok, akik valamilyen bűnt követnek el életük során, örökre száműzetésbe kerülnek, kivéve a kiválasztott harcosokat, akik hogy szegény olyan rosszarcú, hogy még a Nyugati aluljárója is kiürülne éjszaka, ha lemerészkedne oda.

A sztori a Deck13 állítása szerint nagyon hangsúlyos tulajdonsága a Lords of the Fallennek, szóval, aki attól fél, hogy a Dark Soulshoz hasonlóan nehéz lesz kibogozni a szálakat, megnyugodhat. Látványos átvezető animációk, hosszas dialógusok, beszédes NPC-k és ezeréves fiktív történelemmel és legendáriummal felvértezett világ várható, amelynek célja a teljes immerzió elérése – ezért is boncolgat a játék bonyo-

NEM GONDOLTUK VOLNA, HOGY KELET-EURÓPÁBÓL ÉRKEZIK MAJD A DARK SOULS LÉLEKTANI KÖVETŐJE.

legalább olyan romlottak, mint túlvilági ellenfeleik, és a „kutyaharapást szőrével” elv alapján tökéletes antitézisei a játékban csak rougereknek nevezett démonoknak. A játékos is egy ilyen megbélyegzett vadembert irányít, akiről azonban egyelőre csak két dolgot tudunk. Az első, hogy a neve Harkyn, a második, hogy nagyon-nagyon-NAGYON sötét múltja van, amit a játék folyamán lehet kideríteni – és mivel három a magyar igazság, ráadásként kiemeljük, lult filozófiai és teológiai problémákat, hisz akárcsak a való életben, a Lords of the Fallenben sem minden fekete és fehér. Ha úgy vesszük, a démonok gyakorlatilag a jófiúk: ők az utolsók, akik még mindig hisznek az elbukott isten felemelkedésében, és az általa teremtett mindenség alárendeltségében, magukat is beleértve, holott mint tudjuk, a sötétség szolgái nem épp a templomba járásról híresek. Kíváncsian várjuk, hogy a komplexnek ígérkező

ADATOK

KIADÓ
CI Games

FEJLESZTŐ
Deck13

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2014. 10. 31.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
89%

STÍLUSMINTA

Demon's Souls
2010 (NAMCO BANDAI)

Dark Souls 2
2014 (NAMCO BANDAI)

történetet miként illeszti össze a Deck13 a meglehetősen színpompás környezettel és az akcióra kihegyezett játékmenettel, mert ugyan előre képtelenség megjósolni az említett komponensek házasságának sikerét, az biztos, hogyha minden jól sül el, emlékezetes alkotást kapunk, melyben ráadásként morális döntések és többféle befejezés is várható. És akkor még a lényegről nem is beszéltünk.

SÖTÉT LELKEK SZÁRNYAIN

Bár Tomasz szerint egy évvel ezelőtt még harapott, amikor az újságírók a Dark Soulshoz hasonlítgatták a Lords of the Fallent, mára megbékélt a dologgal, sőt mi több, elismeri, hogy az inspiráció nagy része valóban a japán FromSoftware sorozatából származik. Ugyan már, elég csak ránézni a képekre: sötét helyeken vívunk egy-egy elleni küzdelmeket, majd amikor elérünk a pálya végére, egy hatalmas főellenfelet terítünk le, de persze csak sokadik próbálkozásra, elvégre kihívás nélkül mit sem ér a küzdelem. Könnyű volna abba a hibába esni, hogy mezei másolatként tekintsük a programra, de azért ennél bonyolultabb a helyzet. A FromSoftware híres (vagy inkább hírhedt) játékrendszere ugyanis a halált funkcionális, a karakterfejlődés szempontjából megkerülhetetlen hozzávalóként kezeli, emiatt pedig a Souls-játékok eleinte nevetségesen nehéznek, már-már kezelhetetlennek tűnnek. A Lords of the Fallen esetében azonban más filozófiát követnek az alkotók: a játék kihívással teli lesz, ám a nehézségi szint bármikor állítható marad, a halál pedig nem büntet feleslegesen, azaz ha kidőlünk, csak a legutóbbi mentési pontra küld vissza bennünket a játék, pont, mint bármely átlagos programban.

Az életünk tehát picit többet ér, mint a Dark Soulsban, igaz, ellenfeleink így sem tisztelik jobban a létezés szépségét. Mivel pedig rengetegféle démonnal kell farkasszemet néznünk, muszáj lesz kitanulnunk azok harci stílusát, főleg, mert egyikük sem verekszik ugyanúgy. A tervezők azt szerették volna elérni, hogy minden szörny

A Deck13 csapata egyáltalán nem nagy, alig több mint 50 ember dolgozik a játékon, amely a látványvilágot és a játékmenetet látva kifejezetten mellbevágó: ez egy igazán profi és színvonalas cucc lesz!

A FromSoftware visszavág

A Lords of the Fallenről lerí, hogy a FromSoftware-féle Souls-játékok ihlették, ez azonban sem a fejlesztő Deck13-t, sem pedig a Fromot nem zavarja különösebben. Sőt, utóbbinak ideje sincs a témán rágódni, ugyanis a japán csapat nagyon el van foglalva: még az E3-on leleplezték legújabb lélekölő akció-szerepjátékukat, a bemutató előtti hetekben Project Beast munkacímen kiszivárgott Bloodborne-t. A program a Souls-franchise öröksége, azaz most is egy ARPG-t kapunk, csak épp a korábbi szériáktól elkülönülő történettel. A formula viszont nem változik: magányos hős, kőkemény kihívás, ködkapuk és hatalmas, legyőzhetetlennek tűnő főellenfelek. A Bloodborne-ba első látásra beleszerettünk – van azonban egy picike bökkenő: a játékot a Sony adja ki, és teljes egészében PlayStation 4-exkluzív, szóval hacsak nincs meg valakinek a japán gyártó legfrissebb konzolja, lemondhat róla, hogy valaha is játszik majd vele. Na, de sebaj, a Fromhoz közel álló források azt rebesgetik, hogy a Dark Souls-sorozat már örökre multiplatform marad.

legyőzése után érezzük a győzelem édes ízét, így kénytelenek voltak sokféle modellt és viselkedésmintát leprogramozni. A játékosok számára ez annyit jelent, hogy fejezetről fejezetre más és más rougerek nyomulnak ellenünk, akik közül páran nagyon furcsa képességekkel bírnak. Lesz például olyan, ritkának mondható lény, amelyik teljesen vak, látásának hiányát azonban brutális fizikai erővel és kiváló hallás-szaglás kombinációval kompenzálja, de a mezei ellenfelek között is akadnak karddal, lándzsával, íjjal vagy varázslattal szórakozó teremtmények. A harcrendszer legfontosabb tulajdonsága egyébként a harcok változatos megközelíthetősége. Ellenfeleink, bár „betanult" reakciókat, mintákat gyakorolnak a támadások során, minden fegyverre, mozdulatra és stílusra más koreográfiát vesznek elő a tarsolyukból. Ez kis túlzással azt jelenti, hogy a Lords of the Fallenben nincs két teljesen egyforma bunyó, és nemcsak a már említett befejezések kioldása miatt érdemes többször végigdarálni az alsó hangon 15 órás játékot, hanem azért is, hogy lássuk, mi mindent lehet kicsikarni a harcrendszerből.

Az alapötlete ugyan nem eredeti, de ettől még sok szempontból jobb lehet a Dark Soulsnál is.

Eddig csak a fegyveres, közelharci konfliktusokról ejtettünk szót, holott lesz ám varázslás is, méghozzá brutálisan erős formában. A Deck13 direkt úgy kalibrálta be a mágiát, hogy csak ritkán férjünk hozzá, az a kevés alkalom viszont emlékezetes maradjon. A játék elején háromféle kasztból választhatunk majd: harcos, varázsló és zsivány, ezekhez pedig egyenként három varázsképesség is jár. Az említett képességeket később nem fogjuk tudni megváltoztatni, legfeljebb fejleszteni, szóval a tartalmasnak ígérkező felhozatalból már idejekorán olyan skilleket kell magunkévá tennünk, amik a játékstílusunkhoz a legjobban alkalmazkodhatnak. Ezeket a mágikus csapásokat aztán a felszerelésünkkel is erősíthetjük, így nyerve például egy olyan fémkesztyűt, ami veszedelmes halálsugarat lövell ki magából, mindent elpusztítva, ami csak az útjába kerül. A varázslatok

Habár a képen szereplő, két embernyi rondaság nem sorolható be a gigabossok közé, azért belőlük is lesz bőven: minimum 11-gyel leszünk kénytelenek összeakasztani a bajszot a történet során.

korlátozása persze egyben azt is jelenti, hogy a mágusok sem ússzák meg a verekedést – bár úgy gondolom, hogy az eddigi képek és videók alapján ezt senki sem várja el. Főleg nem úgy, hogy bár csupán három kaszttal játszhatunk, a felszerelések és fegyverek osztálytól függetlenül hozzáférhetők, szóval, ha úgy tetszik, mutáns karakterrel is irthatjuk a gonoszt, kezünkben egy Final Fantasyt megszégyenítő méretű karddal, de varázslóköpenyben, rugókra jellemző csizmácskával a lábunkon. A fejlesztők egyébként bátorítják is a játékosokat a kísérletezésre, sőt, állításuk szerint még ők sem ismernek minden kombinációt, olyan sokféle Harkyn hozható létre.

DÉMONOK KÖZÖTT

Most, hogy a harcot már kitárgyaltuk, csupán egy komolyabb kérdés maradt hátra: vajon mennyire lesz szabad a bejárható világ, és a korábban említett 15 órás játékidő nem csak elírás-e? Oké, most kötekedhettek, hogy ez valójában két kérdés, de igazság szerint nagyon egybefüggő témákról van szó, ugyanis a Lords of the Fallen főszála bár tényleg csak 15 órás, ez a rövid játékidő úgy érhető el, ha valaki minden mellékküldetésre és potenciális extra lehetőségre fittyet hányva rohan végig a történeten, méghozzá könnyű fokozaton. Mivel ugyanis a fejezetekre bontott és területenként elkülönülő világ oda-vissza bejárható, kismillió opcionális feladatot rejt, és tele van rejtélyekkel (felfedezhető katakombák, legendás fegyverek és páncélok, titokzatos varázstárgyak vagy szereplők), Gop elmondása szerint nincs igazi végjáték, és akár örökké is lehet szórakozni a Lords of the Fallennel. Az ellenfelek időről-időre újraszületnek, pont mint a Dark Soulsban, és itt is lehetőség van a jobb loot érdekében portyákra indulni. Ha pedig már végképp kiveséztük a programot, indulhat a New Game Plus, sosem látott képességekkel, fegyverekkel, cuccokkal, szörnyekkel... szóval fanatikus mazochista legyen a talpán, aki tényleg ráun majd a programra.

GOPRODUKCIÓ

Tomasz Gopról sokszor szó van a cikkben, méghozzá azért, mert ő a fejlesztés kulcsfigurája. Bár elméletileg „csak" producer, azaz az ötletért és annak kivitelezéséért felel, valójában Tomasz sokkal jobban benne van a munkálatokban, mint a legtöbb hasonló pozíciót betöltő alkotó. Ő és a Deck13 kreatív igazgatója, Jan Klose együtt találták ki és alkották meg a Lords of the Fallen világát, történetét és játékmenetét, Gop pedig majdnem minden rendezvényre elkíséri dédelgetett projektjét. Korábban egyébként Gop a lengyel játékfejlesztői szcénában amolyan lokális híresség lett, ugyanis a Witcher 2 jórészt az ő erőfeszítései miatt kapott sokkal nagyobb költségvetést az első részhez képest – bizony, ha Tomasz Gop nincs, akkor talán a jövőre megjelenő Witcher 3 láttán sem esik le az állunk annyira!

Fontos tudni továbbá, hogy mivel a Deck13 alkotása akció-szerepjáték, ezért nemcsak a harc, de a döntéseink és a többi szereplővel ápolt viszonyunk – tehát maga a „szerepjátszás" – is kiemelt szerepet kap, tovább mélyítve az amúgy sem sekélyes játékmenetet. A bossokról pedig még nem is ejtettünk szót, holott a játék fénypontjának ígérkező főellenfelek – amik szintén a Dark Soulst idézik – a százával irtandó ördögfiókáknál is többféle harci stratégiát vonultatnak fel. Eddig csak két igazi rosszfiúval találkozhattunk (egy megszállt lovaggal és egy ogreszerű izével), viszont az általuk bemutatott mozdulatok és fázisok meghozták a kedvünket egy jó kis élet-halál harchoz. Főleg az enyémet, elvégre a Dark Souls II óta minden játék könnyűnek tűnik...

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A DÁTUM

A Lords of the Fallen megjelenése október 31-én esedékes, PC-re, PS4-re és Xbox One-ra egyaránt. Előző generációs konzolokra nem érkezik.

2. EXTRA KIADÁS

A játékból kimitált kiadás is lesz, amely vastagabb dobozban, a zenei anyaggal és két DLC-csomaggal jelenik meg méghozzá minden platformra.

3. DAY 1 EDITION

Az EA-játékokhoz hasonlóan az előrendelők egy különleges kiadást kapnak, amely egy extra küldetést és egy fegyvercsomag DLC-t tartalmaz.

HULLJON A FÉRGE... IZÉ, ISTENE!

A Lords of the Fallen október 31-én követi el istentelenségeit, és az előzetes képek s videók tanúsága szerint a kurrens konzolgeneráció képességeinek megfelelő színvonalon igyekszik gyalázni a teremtőt. A játék alatt saját fejlesztésű motor dolgozik, ami vizuális stílusában nemcsak a sokat emlegetett Souls-játékokkal mutat rokonságot, hanem a Darksiders-szériával is: ugyan a karaktermodellek, helyszínek, objektumok realista kidolgozást kaptak, a fények és színek játéka mégis kicsit képregényes, meseszerű miliőt épít a Lords of the Fallen köré, amit szívesen fogadunk, mert egyedi ízt kölcsönöz a programnak. Ráadásul a játék azon túl, hogy hangulatos, nagyon jól is néz ki: a textúrák tűélesek, a speciális effektek lenyűgözőek, és bár az összkép nem ér fel mondjuk a Witcher 3-hoz, azért még így is meglehetősen impresszív látványt várhatunk.

Minderre persze szükség is lesz, ugyanis a Lords of the Fallen PC-n kívül PlayStation 4-re és Xbox One-ra is megjelenik. Az eddigi bemutatók során egyébként mindig a PS4-et említették elsőként a sorban, az E3-on is a Sony gépén demózták a programot, és az irányítás is jellegzetesen kontrolleresnek tűnik, szóval még az is lehet, hogy a PS4 a vezető platform. Amennyiben ez a helyzet, bízzunk benne, hogy a PC-s átiratot is megfelelő odafigyeléssel kezelik a fejlesztők, mert bár sok dolgot meg szeretnének ismételni a Dark Souls történelméből, a halálosan népszerű sorozat első részének windowsos debütálása biztos nem tartozik közéjük. Egy Xbox 360-as irányítót (az agresszívebbek inkább kettőt) azért mindenképp szerezzetek be az októberi premierig, abból baj nem lehet.

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2014. 06. 30-tól a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

WATCH DOGS: SPECIAL EDITION

PC 10.490 Ft
X360, PS3 13.990 Ft
XONE, PS4 17.990 Ft

DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION

X360, PS3 10.990 Ft
XONE, PS4 16.990 Ft

SKYLANDERS KEZDŐCSOMAGOK

PS3, X360 6.999 Ft
PS3, X360 9.999 Ft

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

PC 6.990 Ft
X360, PS3 9.990 Ft
PS4 13.990 Ft

DISNEY INFINITY KEZDŐCSOMAGOK

PS3, X360 12.590 Ft

ASSASSIN'S CREED JÁTÉKOK

PC 1.990 Ft
PC 1.990 Ft
PC 1.990 Ft
PC 2.990 Ft
PC 1.990 Ft

CALL OF DUTY-SOROZAT

PC 1.899 Ft
PC 1.899 Ft
PC 3.999 Ft
PC 4.999 Ft
PC 7.490 Ft
PC 8.999 Ft
X360, PS3 12.990 Ft
PC 16.990 Ft

SIKERCÍMEK

PC 4.999 Ft
PC 1.990 Ft
PC 2.990 Ft
PC 4.990 Ft
PC 3.990 Ft
PC 1.990 Ft
PC 1.990 Ft

ALACSONY ÁRÚ JÁTÉKOK

PC 4.990 Ft
PC 2.490 Ft

SHOP.PCGURU.HU

PC GURU WEBSHOP

Ajánlatunk 2014.06.30-tól a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

GTA V

- Az elmúlt év legjobb játéka végre PC-re és új generációs konzolokra is megjelenik!
- Drasztikusan feljavított látványvilág
- Az összes eddigi DLC a lemezen
- Steamworks-támogatás (PC)

PC 12.990 Ft | XONE, PS4 20.999 Ft

FIFA 15

PC 11.799 Ft | X360, PS3 13.499 Ft | XONE, PS4 16.999 Ft

ASSASSSIN'S CREED UNITY

- Az első új generációs Assassin's Creed-epizód
- A sorozat történetében először 4 főt támogató kooperatív mód
- Elképesztő történet a francia forradalom idején
- Döbbenetes látványvilág

PC 11.990 Ft | XONE, PS4 19.990 Ft

FAR CRY 4

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

DRAGON AGE: INQUISITION

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

METRO REDUX

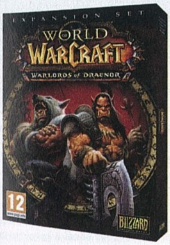
- A két legendás FPS egy csomagban
- Teljesen felújított, a Last Light motorját használó Metro 2033
- Az összes kiadott DLC
- Két új nehézségi szint
- Ranger mód

PC | XONE, PS4

DESTINY

X360, PS3 | XONE, PS4

WORLD OF WARCRAFT



- Minden idők legnépszerűbb MMORPG-jének 5. kiegészítője!
- 100-ra emelt szintkorlát
- Új dungeonök és raidek
- Saját erőd építése
- Megváltoztatott PvP-mód
- Újrarajzolt karaktermodellek

PC

ITT A 2014-ES PC GURU PÓLÓ!

Idén sem hagyunk titeket hivatalos PC Guru póló nélkül, hiszen május vége óta már kapható a 2014-es darab! Az idei példány különlegessége, hogy napfény hatására a logó és a háttér színe megváltozik – vagyis a nyári kánikulában tökéletes választás lehet PC Guru pólóban mászkálni. :)

Méretek:
S/M/L/XL

2.500 Ft

BÜNTETŐ ÉLVEZET

DIVINITY ORIGINAL SIN

[ÍRTA LOR] AZ ORIGINAL SIN TRÜKKÖS DARAB: SZABADSÁGOT AD, DE CSERÉBE ELERESZTI A KEZEDET, CSATÁI IZZASZTÓAK, ÁM A SZINTEKKEL SZŰKMARKÚ. MINDENT NEKED AD, HOGY ELLOPHASD, ÁM HA RAJTAKAPNAK, A BÜNTETÉSED GARANTÁLT. ARRA MÉSZ, AMERRE AKARSZ, DE NEM BIZTOS, HOGY MINDENHOL ÁTENGED. RIVELLON SOSEM VOLT SZEBB ÉS TARTALMASABB, ÉS AZ UTAZÁS MINDEN PERCÉT CSAKIS IMÁDNI LEHET.

A tavalyi év nem kényeztette el a szerepjátékosokat, az idei felhozatal azonban több mint bőséges: az olyan nagy címek folytatásai mellett, mint a Dragon Age, a The Witcher vagy a Dark Souls, számos új projekt is felbukkant, közülük többen is a Kickstarternek köszönhetően. A friss húsokon végignézve az a trend figyelhető meg, hogy a piacot uraló akció-szerepjátékokon túl egyre többen merítenek a régi iskolák tanításaiból, és izometrikus nézettel vagy köralapú harcokkal kacérkodó eposzi fantasytörténeteket valósítanak meg – olyasmit, amit a legtöbb profitorientált kiadó manapság nem tart gyümölcsöző ideának. A közönségben azonban megvan az igény a '90-es évek hagyományaira, szívükben hordozva a Baldur's Gate vagy a Neverwinter Nights kellemes emlékeit.

Swen Vincke, a Larian Studios alapítója egy ideje már bombázta a kiadókat azon ötletével, hogy egy multiplayer old school cRPG-t valósítson meg, és mivel többször is elutasították, végül a független kiadást választotta. A játék finanszírozására indított Kickstarter-kampány keretében a

„Zöld erdőben jártam, sav-tavat találtam, beleléptem bátran, leszáradt a lábam. Ennyi."

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENTS, MENTS, ÉS MENTS!

Mint azt említettem az „aranyos" dobozban, sokszor igencsak megéri visszatölteni egy-egy állást, és ez igaz arra az esetre is, ha a harcban az egyik karaktered fájdalmas halált hal. Ha viszont nem mentetted el a játékot az összecsapás előtt, és feltámasztani sem tudod őt, akkor a halott cimbora nem fog részesülni a tapasztalati pontokból a csata után, így könnyen lemaradhat a fejlődésben.

OKOSAN AZ ÁRUSOKKAL

Minden karakter egy árus, még ha az ellenfeledről is van szó. Lehet, hogy az egyik toprongyos fiúnál pont az van, ami neked kellene, ezért érdemes mindenkinek belelesni a zsebébe. Ha nem találod a megfelelő varázslatos könyvet egy árusnál, várd meg, amíg cserélődik az árukészlet! Ez egyébként minden szintlépéskor megtörténik, a mágiák esetében például magasabb szintű és erősebb varázslatokra.

KULCS A ZÁRHOZ

Ha nincs kulcsod egy ládához vagy ajtóhoz, megteheted, hogy elkezded ostromolni a zárat. Ütögetheted szegény párát, ám ilyenkor csorbul a fegyvered, ezért érdemesebb varázslatokat használni. Ugye tudod, hogy a fa ellen kiváló a tűz? Ha megvan a kulcs, de nem működik, bizonyosodj meg róla, hogy annál a karakternél van, akivel próbálkozol – bizony, néha ilyen triviális dolgokon múlik a dolog...

KEVERJ, KAVARJ!

A játék tárgykészítő rendszere hihetetlen szabadságot ad – nem feltétlenül szükséges recept ahhoz, hogy egy holmit/italt elkészíthess. Annyi a teendőd, hogy a tárgyakat a készletben egymásra húzd, és megnézd, mit lehet belőlük kihozni. Egyik karakterednek érdemes feltolni a Craft pontjait, hiszen a magasabb szinttel összetettebb és értékesebb tárgyakat lehet előállítani – mágikus tekercsek készítéséhez például szükséges a 2. szint. A „crafter" hősödnél mindig legyen egy javítókalapács, egy egyszerű kalapács, nagyító, sok üres főzetes üveg, plusz papírdarabok. Némi kreativitással szinte bármit összerakhatsz. Tudtad például, hogy egy cipőből pár szöggel remek csukát varázsolhatsz, amivel nem csúszol el a jeges felületeken? Furcsa, de még egy mágikus tengeri csillagot is megalkothatsz – de hogy ez mire jó, arra már neked kell rájönnöd.

kitűzött 400.000 dollár helyett annak két és félszeresét sikerült összeszedni, ám az igazi siker csak ezután következett. A játék a premier óta a Steam eladási lista egyik masszív vezetője, és sok kritikus nem csak az év, de az utóbbi időszak egyik legkiemelkedőbb szerepjátékának tartja – és ebben bizony semmi túlzás nincs.

FORRÁSVIZÜNK ADD MEG NEKÜNK MA!

A játék története jóval az első rész, a Divine Divinity előtt játszódik, ezért nem szükséges semmilyen előismeret a megértéséhez. Rivellon uralkodói, a Hetek Tanácsa betiltotta a Source-mágia használatát, mivel az a szóbeszéd járja, hogy egy nap az meg fogja idézni a káosz urát. A prófécia pedig nem csalt, az erő szépen a tanács ellen fordult, és egyre sötétebb dolgok kezdik ellepni Rivellont. Tanoroth orkjai erősebbek, mint valaha, és a misztikus képességekkel rendelkező fenevadak őrült mészárlásba kezdenek. A „source hunterként" tevékenykedő főhősök feladata lesz felgöngyölíteni a kusza szálakat, és kitalálni, hogy miért lett megátkozva a mágia, és hova vezet mindez. A történet kulcsfigurái egy feltámadt hölgy (ami nem oly meglepő a Divinity világában), és egy évekig kínzott, láncaitól éppen szabadult férfi, akiket felváltva is irányíthatunk a ránk váró kaland során, és akár össze is „láncolhatjuk" őket, hogy mindig egymás mellett legyenek. Az első helyszín a Cyseal nevű halászváraoska, ahol egy tanácsos meggyilkolásának kivizsgálása lesz a feladatunk, a nyomozás pedig egész messze vezet el minket. A sztori a helyszínek alapján három felvonásra lehetne tagolható – én csak Cysealben 25 órát töltöttem el, és már ez is azt érzékelteti, hogy mennyire időigényes a feladatok megoldása, és milyen gazdag tartalommal bír a játék. A többtucatnyi mellékküldetés hasonlóan érdekes és színes történettel rendelkezik, mint a főszál, és már előre szólok: rengeteget kell olvasni.

AZ ORIGINAL SIN NEM AZ ELSŐ, DE MÉGIS A LEGJOBB DIVINITY-JÁTÉK, AMI VALAHA KÉSZÜLT

A hősök megalkotása tényleg komoly feladat, itt bizony minden kattintásnál észnél kell lenni!

HŐSÖM, HŐSÖM MONDD MEG NÉKEM

A játék természetesen a hősök farigcsálásával indít, akiket a legapróbb részletekbe menően alakíthatunk a saját szájízünk szerint. Bár az első Divinity nyomdokain haladva kasztot is kell választanunk nekik, ettől függetlenül teljesen szabadon fejleszthetjük a karaktereket, a kaszt jellegzetességeitől eltérve. Ennek köszönhetően simán varázsolhat a közelharcos, vagy hadakozhat fejszével egy rugó lány, még akkor is, ha ez így leírva elég furcsa párosításnak tűnik. A ránk váró kínálat egyébként meglehetősen bőséges, hiszen az alap mágus, íjász, harcos, rugó családokon kívül megjelentek a kevertebb, hibrid foglalkozások is, így összesen 11 mesterség közül választhatunk az induláskor.

A karakterlapok elsőre kimondottan ijesztőnek tűnnek a rengeteg személyre szabható opcióval, és ezek részletezéséhez egy tucat oldal sem lenne elegendő. A szokásos intelligencia, ügyesség, erősség és más tulajdonságok mellett rengeteg egyéb lehetőségünk van a hősök felépítésére. Érdekesség, hogy az aktív képességeket nem pontokért cserébe kapjuk, hanem könyvek formájában kell beszereznünk őket az árusoktól, a jobbakat igencsak borsos áron. Ezekből a négy fő természeti elem (tűz, föld, víz, levegő)

ÁSNI JÓ, ÁSNI HASZNOS

A kincsvadászok alapszabálya most is érvényes: mindig legyen nálad egy ásó! Találhatsz egyet a Cyseal melletti parton, vagy akár egy árusnál is beszerezheted. Az útközben felfedezett sírok és a homokos partok nemcsak csontokat és rothadó szerveket, de akár értékes lootot is rejthetnek. Csak arra vigyázz, nehogy valaki előtt a saját szerettét ásd ki, mert abban biztos, hogy nem lesz semmi köszönet.

GAZDÁLKODJ A PONTOKKAL

Emlékezz arra, hogy az elnyert ability-pontokat nem muszáj rögtön elköltened! Ha egy tulajdonságot a második szintre szeretnél emelni, ahhoz egy helyett kettő pont szükséges, a harmadik szint eléréséhez már három, és így tovább. A pontokat csak a maximális szint elérése után van lehetőség újraosztani, ezért fokozottan ügyelj a karaktered építésére, és tervezd meg előre, mivé is akarod tápolni őt.

NYISD KI A SZEMED!

Járj nyitott szemmel, forgasd a kamerát, zoomolj be és ki, mindig légy szemfüles! Lehet, hogy az általad keresett tárgy épp valahol a földön hever. Mindig nyomkodd az Alt billentyűt, ha egy kulcs után kutatsz, és ha például egy szobában ilyenkor nem körvonalazódik egy festmény, mint ellopható objektum, az rögtön legyen gyanús. Lehetséges, hogy egy kapcsoló van elrejtve mögötte...

RIVELLON PLETYKÁS ÁLLATAI

Ha teheted és megvan rá a képzettséged (érdemes egyik karakteredet megtanítani rá), mindig beszélgess az állatkákkal! Sokat tudnak (igazából túl sokat is), pletykás és vicces lények. Az is lehet, hogy szívszorítóan érdekes történeteik mellett új küldetést tartogatnak a számodra. A legjobb pletykaforrások a falu kakasai és a csatornák patkányai, akik még a szerelmi életükbe is beavathatnak.

A HARCOS ÚTJA

Amíg el nem éred legalább a hármas szintet, maradj a városban, és próbáld a lakosok kisebb küldetéseit megoldani. Ha eleget fejlődtél, akkor kapd a nyakadba a két felbérelhető társat, és indulj el a nyugati kapun túlra, mivel az északi és délkeleti részek a legkeményebbek. Mire északon át tudsz kelni a lávákon a következő fejezetig, addigra jó eséllyel a szélrózsa minden más irányát már kiirtottad.

Ne spórolj a fogyasztható főzetekkel, tárgyakkal és tekercsekkel! Sokszor sorsdöntő lehet a bevetésük, és még mindig olcsóbbak, mint egy feltámasztó varázslatot venni. Egyes ételek statokat is növelnek, a hús elfogyasztásával például +1 erőre is szert tehetsz. Használd a nyilakat, amikből egyre többet kapsz majd, és craftolni is tudod őket.

Minden egyes akciópont számít! Ha nem tudod, hogy mire használd el, tartogasd a következő körre, hogy egy erősebb csapással rukkolhass elő! Nem kell minden körben muszájból cselekedni, sokszor akár egy pont hiány is hajtépést okozhat.

Az elementálok mellett ne felejts el a státuszokkal is játszani! Jó ötlet a távolsági karaktereket bénítani, lefagyasztani, így a következő kör kihagyásával erőteljes hátrányba kerülhetnek. Mivel szinte mindig rengetegen jönnek ellened, a tömeg oszlatása és feltartása a legokosabb, amit tehetsz.

Minden csata elején térképezd fel a közeli olajos hordókat, a terepet, és az ellenfél tulajdonságait. Mérgező ládát te magad is készíthetsz, és egyenesen a csata közepébe dobhatod. A gőzfelhők és a mérgezések aljas jószágok, és érdemes játszani a lobbanékony dolgokkal, vagy egy kis eláztatás után villámokat szórni.

varázslatai mellett nyilakhoz és kézifegyverekhez használható képességeket tanulhatunk, és persze akadnak gyógyító és mérgező varázslatok is. Bár nagy a szabadság, a karaktereket nagyon okosan kell építenünk, mert a szintlépés nem túl gyakori esemény, és aki mindenbe belekap, az végül semmiben nem lesz igazán erős. Szintlépéskor a stat-pontok mellett ability és talentum tulajdonságokat is választanunk kell: az előbbiek olyan passzív előnyök, amik a védelemre, a fegyver által okozott sebzésre, illetve a megtanulható harcok limitjére vonatkoznak, de megtalálható köztük a kereskedésben, kovácsolásban, zsebtolvajlásban vagy lopakodásban való jártasság is. A legérdekesebbek azonban a talentumok, amik leginkább a Fallout perkjeire hasonlítanak, rengeteg akad belőlük, és egészen fura előnyökkel ruháznak fel. Van olyan, ami megnöveli a varázslatok hatótávját két méterrel, megduplázza a kaják hatását, de olyat is igényelhetünk, amivel vértócsán állva

gyógyulunk, és még állatokkal való beszélgetésre is alkalmasak leszünk. Talentumokat már a karakteralkotáskor is választhatunk (kettőt), aztán a harmadik szinten plusz egyet, majd ezt követően minden negyedik szintlépéskor még egyet.

FESTŐI TÁJAKON

Amint az oktatórész végrehajtása után belevetjük magunkat a kalandba, Rivellon hatalmas játszótérré válik, mely egy magamfajta fantasyrajongónak maga a Kánaán. Hihetetlen művészi igényességgel lett megalkotva a színes és élénk grafika, ami képes ezt a sokezredik fantasyvilágot is érdekessé és látványossá varázsolni. Bár izometrikus nézetből kukucskálunk, a Dragon Commander alatt is működő motornak köszönhetően a terepet valódi 3D-ben rendezték be. A partszakaszok, sötét erdők, havas tájak és sötét kazamaták bár már ezerszer látott helyszínek, mégis frissen hatnak. A nektártól részeg goblinok, a lávalények, orkok és élőholtak is szépen kidolgozottak, nem a szokványos unalmas arcok. Ha az összhatást nézzük, a figurák jól mozognak, és a karakterek végre tényleg szépen néznek ki, ami nagy szó, hiszen az eddigi Divinity játékokra ez nem volt túlságosan jellemző.

Bár vér lesz bőven, a látvány inkább komikusnak, mintsem groteszknek hat, a fejlesztők pedig nem szűkölködtek humorban sem, és ez pozitívan befolyásolja a hangulatot is. Lopakodáskor például hősünk egy hatalmas kővé változik, ami logikus, hiszen kinek tűnne fel a polgármester házában egy hatalmas szikla? Ugye, hogy senkinek? És hol máshol ad +1 karizmát egy ládában talált büdös alsónemű?

Nincs is vérbeli szerepjáték hatalmas, mérget köpő óriáspókok nélkül, nem igaz...?

Útközben többször is finoman paródiákba és popkulturális utalásokba botolhatunk, ami igazolja, hogy a Larian szereti az ízléses vicceket, a zene pedig a széria szokásához híven zseniális, nem meglepő módon, hiszen ismét a korábbi részek komponistáját, Kirill Pokrovskyt sikerült megnyerni a feladatra.

SZABAD A GIZDA

A belső terek kidolgozottsága szintén parádés, és nemcsak azért, hogy kényeztessék a szemet, de azért is, mert rengeteget kell nyomozni és kutatni elhagyott kulcsok, feljegyzések és tárgyak után. A mondás szerint a külső megfog, a belső fogva tart – a szép külsőt már kiveséztük, így a reaktív tartalom mellett sem mehetünk el szó nélkül. A tárgyak interaktívak, így bármit lerombolhatunk, odébb húzhatunk és ellophatunk – sokszor ez fog

78%

Ha kíváncsi vagy a Divinity II: Ego Draconis tesztünkre, akkor az okostelefonoddal, vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/divinity2

Robbanó olajoshordók nem csak az FPS-ekben vannak ám, hanem a kökemény RPG-kben is!

HASS, ALKOSS...

A fejlesztők egy nagyszerű küldetésszerkesztővel is igyekeznek hosszabbítani az Original Sin élettartamán. A játékosok lényegében ugyanazt az editort kapják, amivel a tervezők dolgoztak, és segítségével remek pályákat és küldetéseket készíthetünk szólista, vagy akár többszemélyes kalandokhoz is. A cucc minden szükséges eszközt tartalmaz az alkotáshoz: tárgy-, felszerelés-, karakter- és dialógusszerkesztőt, plusz egy professzionális, ám könnyen kezelhető sztoriszkriptelő eszközt is. A The Divinity Engine névre hallgató alkalmazás a Steam Kellékek (Tools) szűrőfunkcióját kiválasztva tölthető le, és a Workshopban már felbukkantak az első modok is. Hinnéd, hogy ezek egyike egy tehénszimulátor?

megoldani egy-egy problémát. Lehet, hogy a kép mögött egy kapcsoló rejlik, vagy a vázában kutatva egy-egy kósza pontra, esetleg értékes feljegyzésre bukkansz. A kamera forgatható, dönthető, és egy praktikus opció segítségével kiemelhető a tárgyak körvonala is. Érdemes tehát alaposan nagyítani, hogy a sok apró tűt észrevegyétek a szénakazalban.

A gazdag itemizáció alatt ráadásul egy igencsak széleskörű rendszer bújik meg. A tárgyak kombinálhatók minden elképzelhető formában, csak egy kis képzelet kell hozzájuk. Mindenképpen kísérletezgess! Ha van egy tuskód, babád és késed, akkor még egy vudubabát is készíthetsz. Van egy husángod és pár szöged? Kész a szöges ütő! Minden karakter tud főzni, az ételek pedig előnyös dolgokat adnak. Tejet akarsz? Keress egy tehenet, és fogj egy edényt! Ha krumplipürét, akkor szerezz be egy kalapácsot meg egy burgonyát. Emellett készíthetsz fegyvereket, enchantmenteket, kiegészítőket, bármit. A tárgylista felépítését ugyan kicsit rendezetlennek találtam, és a túl sok tárgy miatt szinte egybefolyik a tartalma, de igazából ez csak apró kellemetlenséget okozott. Az Original Sin az a játék, ami hihetetlen szabadságot ad és értékeli a felfedezést, éppen ezért a küldetések megoldása közben minden esetben a kíváncsiság és a kísérletezés a kulcsszó.

VÉR ÉS VEREJTÉK

Ami elsőre furcsa lesz a modern RPG-ken nevelkedett fiataloknak, hogy a Divinity elereszti a kezedet a küldetések megoldásában. Amint egyet felvettél, hiába nézed szomorú szemmel a térképet: nincsenek nyilak, amik kihívóan villognak, hogy ebbe az irányba gyere, és ezt a tárgyat vedd fel. A naplónkban olvasható információkból kell kiokoskodni, hogy melyik területen kutassunk, ki legyen a következő ember, aki talán valami hasznos infóval tud szolgálni, és ha kell egy tárgy, akkor mindent fel kell forgatnunk. Épp ezért a játék élvezetéhez elengedhetetlen az angol nyelvtudás, mert a dolgokat összekötni csak akkor tudjuk, ha tényleg értjük a szöveget. Az NPC-kel folytatott beszélgetések és a sok sétálgatás ráadásul elég sok időt és bőséges türelmet igényel, és a rengeteg szöveg és mászkálás okán a történet is eléggé lassacskán csordogál. Mondhatni, iszonyatosan lassan, de aki kellően belemerül, annak ez egy cseppet sem lesz zavaró.

Küldetésben nem lesz hiány, azonban ennek megvan a maga hátulütője, hiszen a küldetésnapló hajlamos átláthatatlanná válni a sok összefutó szál okán, és akadhatnak olyan pillanatok, mikor nem nagyon fogjuk érteni, hogy mit akar kérni tőlünk. A játékban tehát bőven benne van az elakadás esélye, sok misszió egymásba fonódik, és van olyan, amit nem lehet befejezni anélkül, hogy egy másikkal már végeztünk volna, ráadásul

DIVINITY KATALÓGUS

(2002)

DIVINE DIVINITY

A Diablo-láz idején még a hack and slash műfajban robbant be az első rész, ráadásul a kezelőfelületében is másolta az infernális nagyúr játékát. Ekkor már jelen voltak az olyan nem harci képességek, mint a zárnyitás, zsebelés és a barter, és szintén ekkortól hagyomány a tárgyak húzogatása és a karakterek teljesen szabad, kaszttól független építése.

(2004)

BEYOND DIVINITY

A történet szerint 20 évvel később játszódó folytatásban már egyszerre két karaktert lehetett kommandírozni. Ebben legfőképp nekromantákkal és élőholtakkal kellett hadakozni, babákkal idézni. Itt bukkant fel az Original Sinben is szereplő teleportpiramis, plusz az alkímia. Tartalmazott egy csataterет is, ami lootolást és több harcot tett lehetővé.

(2009)

DIVINITY II: EGO DRACONIS

A sorozat itt szakított az izometrikus nézettel, felülve a TPS nézetű akció-RPG hullámra. A játék ekkor már inkább az Elder Scrolls-sorozatot próbálta utánozni, főként a Morrowindet. Hihetetlen nehézség, hardcore játékmenet várta a játékosokat, már itt is fix szintű ellenfelek izzasztottak, a fejlődés pedig lassú volt. A két expanzióval rendelkező történet fő témáját már a sárkányok jelentették.

(2013)

DIVINITY: DRAGON COMMANDER

Nagy meglepetésre ebben az érdekes egyvelegben a szerepjáték, a stratégia és a kártyagyűjtögetés keveredett. A Divinity: Dragon Commander a sorozat legfurább tagja, és a fejlesztők ott hibáztak, hogy a játék sajnos egyszerre túl sok minden akart lenni. A végeredmény elég összeszedetlen és kusza lett, így ez a leggyengébb Divinity epizód.

MONEY, MONEY, MONEY

Rivellon világában az arany igencsak fontos, hiszen a skill-könyvek és feltámasztó tekercsek nem filléres mulatságok. Az elején kifejezetten kemény dolgod lesz, és a pénztelenség hamar a rossz oldalra csábíthat. Mi például ismerünk pár aljas trükköt, amivel csinos tőkére tehetsz szert. Azt meg talán mondanunk sem kell, hogy egyik karakteredtől se sajnáld a Bartering pontokat, ha minél jobb áron szeretnél üzletelni!

- Ebben a játékban minden ellopható, persze csak akkor, ha elég ügyes vagy, és elkerülöd a retorziót. A legtöbb ház tele van festményekkel, amiket elég jó áron eladhatsz a kereskedőknek. Ha a szobában van más karakter, tereld el a figyelmét, míg a másik hősöd észrevétlenül a zsebébe tuszkolja a vásznat. Ugyanilyen jó üzletet jelentenek az étkészletek és aranykupák.
- Ha valami le van zárva a szobában, akkor a házban tuti ott van a hozzá való kulcs is. Lehet, hogy egy kosárban vagy egy szekrényben fogod megtalálni, ezért érdemes alaposan átkutatni a helyet. Ha sehol sem leled, ne feledkezz meg arról, hogy a tárgyakat odébb is lehet húzni, sőt, az udvaron is keresgélhetsz.
- Gyűjtögess össze mindent és craftolj! Egy kis kombinálással a sokszor haszontalannak tűnő dolgokból sokkal értékesebb tárgyakat lehet összerakni. A talált ércekből készíts páncélt, a gombákból főzetet. Minél nagyobb a crafting szinted, annál összetettebb, hasznosabb és értékesebb dolgokat tudsz létrehozni.
- A rossz hírem az, hogy a zsebtolvajlást csak akkor érdemes erőltetni, ha kimaxoltad a képességet, mivel ez az akció túlságosan kockázatos. Nem árt mellé a lopakodást is turbózni, de a legtutibb egy láthatatlanság varázslat. Ha szeretsz veszélyesen játszani, próbáld ki, de ne minket okolj azért, ha megutál az egész város!
- Rivellonban számtalan elrejtett láda várja, hogy felfedezd őket, és ezek egy részét az árusoktól megvásárolható kincses térképek jelölik. Tipp: mielőtt megveszed a drága térképet, ments, vedd meg, jegyezd meg a helyet, majd töltsd vissza az állást! Mivel a loot véletlenszerű, ezzel a megoldással azt is orvosolhatod, ha a láda nem túl hasznos tárgyakat dob.

erről semmi nem tájékoztat minket. A jó hír viszont az, hogy minden küldetésnek legalább kétféle megoldása van, egyrészt, hogy valóban szabadabb és kreatívabb megoldásokat keressünk, másrészt biztonsági okokból is. A beszélgetéseink és döntéseink ugyanis valóban fontosak, és mindenre kihatással vannak. Lehetséges, hogy egy udvariatlan szó miatt elvágjuk magunkat egy küldetéstől vagy egy lehetséges megoldástól, és ilyenkor más módot kell találnunk a feladat teljesítéséhez.

A Divinity világa viszont attól válik élővé, hogy bármit megtehetsz. De tényleg bármit. Leszúrhatod az árus NPC-t a tér közepén és elkobozhatod a portékáját, viszont ennek folyományaként megutál az egész város. Ha jót vagy rosszat teszel, attól nem változik semmilyen morális mérő, a játék egész más módon büntet. Lehetséges, hogy mikor egy sírt forgatsz fel a loot érdekében, akkor épp a közelben lévő hölgy szerelmét bolygatod az ásóval, így az sírva támad neked, amiért egy halott ember nyugalmát sérted. Ha ezek után csak pár csonthoz jutsz, garantált a bűntudat.

KÖRTÁNCOS IDÉZÉS

A harcok igazi taktikus összecsapások, zseniálisan élvezetesek, és minden egyes küzdelmet úgy vártam, mint az elsőt. A körökre osztott csatákban mindenki adott számú akciópontból gazdálkodik, és ezek okos beosztása igazi rafinált feladat. Pontot fogyaszt a mozgás, a tárgyhasználat, ha felkapunk egy másik ruhát, és a képességek elsütése is pontba kerül, az erősségük függvényében. A képet ráadásul tovább árnyalja, hogyha nem költöttünk el minden pontot, azt továbbvihetjük a következő körbe.

A csata végkimenetele leginkább azon múlik, hogy ki tudja jobban uralni a környezetet és akarata alá vonni a természetet. Az ellenfelek általában létszámfölényben vannak, ez buzdít a státuszok okos használatára, és a tömegkontrolláló lépésekre. Érdemes fagyasztani, bénítani a távolsági harcosokat, és az sem mindegy, hogy az ellenséges bandát a helyszín melyik oldaláról közelítjük meg (én egy pataknál például jól megjártam). Ne csak azt nézd, hány pontot fogyaszt a lépés, de azt is, hogy hova jutsz, mert könnyen egy olajtócsában találhatod magad, és ha az ellenfél ravaszul tüzet nyit, az elég durva láncreakciót indíthat el. A harctér általában sok olajoshordóval és robbanó ládával van telezsúfolva, úgyhogy észnél kell lenni, mivel ezek a tárgyak a hozzánk csapódó társaink épségét is kockáztathatják.

Ebben a játékban jobban kell támaszkodni a négy természeti erőre, mint valaha. Mindenki tudja, hogy a földre jó a tűz, a víz vezeti az áramot, és eme tudásunkat most bátran kamatoztathatjuk. Egy temetőben például rengeteg robbanó lénnyel kellett szembenéznem, ám a tüzes pukkanások megelőzéséhez esőt idéztem rájuk, a kanócuk elázott, és végül teljesen ártalmatlanná váltak. Rengeteg a lehetőség a trükközésre, viszont jó, ha tudjátok, hogy az ellenfelek sem buták. Gyógyítják, buffolják egymást, és ők is felmérik a gyengeségeinket. A csaták – a helyszínekhez hasonlóan – rendkívül változatosak és színesek, mindig újabb és újabb tulajdonságokkal és taktikákkal. Az Original

Voltak a „kisebb" pókok, meg itt van ez, amivel a rémálmainkban sem szeretnénk találkozni!

Ha kíváncsi vagy a Divinity: Dragon Commander tesztünkre, akkor az okostelefonoddal, vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

76%

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/dragon-commander

Ebben a játékban minden megvan, amire a klasszikus szerepjátékok rajongói vágynak: izometrikus nézet, mély karakterfejlesztés, körökre osztott harc, és egy teljesen egyedi, színpompás világ.

Sin a sorozat előző darabjaihoz hasonlóan még könnyű szinten is tartogat kihívásokat, sokszor elhalálozunk, és minden egyes harc után maximálisan megérdemeltnek érezzük a jutalmat. Apróbb bugok persze előfordulhatnak, főleg ha a tereptárgyak épp rossz helyen vannak – egy alkalommal például egy karakteremet sehogy nem tudtam újjáéleszteni, mivel minden szögből teljesen kitakarta egy belógó falomb.

TÁP ÉS TÁP ÉS TÁP

Ahogy azt már pedzegettem kicsit feljebb, a szintek lassan fognak jönni, nagyon lassan. Ez nem az a játék, amiben végtelen paragonszinteket hajkurászhatsz, én nagyjából 25 óra alatt értem el a szerénynek tűnő 9-es szintet, épp ezért egy sikeres csata után a ellenfelek szintje jelezni fogja, hogy nem jó helyen közlekedsz, és nem vagy még érdemes a terület bejárására. A történet elején érdemes a harmadik szint eléréséig a városban maradni, majd a nyugati kapun kimerészkedni a vadonba. Cyseal északi és keleti térképe már velősebb ellenfeleket rejt, és ahhoz, hogy átjuss Luculla erdejébe, el kell érned a 8-9-es szintet. Bár két fő küldetés van ezen a vidéken, a többi mellékszálat nem érdemes elsunnyogni, főleg a belőlük származó tapasztalati pontok miatt. Mivel az ellenfelek nem születnek újjá, ezért érdemes minél többet kiirtani, és a lehető legtöbb küldetést elvállalni. Cysealben kedvünk szerint csatlakozhat hozzánk a harcos Madora és egy mágus, Jahan, akiknek felszerelését és minden tulajdonságát úgy alakíthatjuk, mintha a saját

HA SZERETED A KLASSZIKUS SZEREPJÁTÉKOKAT, AKKOR ÁLLJ, NEM KELL TOVÁBB KERESGÉLNED!

felszálló XP látványa valódi gyönyör. A lootra viszont nem lehet panasz, itemizáció terén a szokásos fejszékre, szablyákra, íjakra számíthatsz, és ezúttal az arany is fontos szerepet kap. Ám hiába lesznek tápos cuccaid, ezek mit sem érnek, ha nem vagy elég leleményes.

A szörnyek szintjei statikusan vannak beállítva, és nem igazodnak az aktuális fejlettségedhez. Ha egy szinttel magasabb ellenfelekbe botlasz, némi rafinériával túljárhatsz az eszükön, ám két szintnél érdemes visszahúzódni és tápolni kicsit. A világban ezért bár szabadon sétálhatsz, az útonálló

karaktereink lennének. Őket érdemes minél előbb felfogadni, viszont ha csak a két fő karaktert kívánjuk kommandírozni, akkor a Lone Wolf perk kompenzálja a felfogadható szereplők mellőzését.

MULTI-SCHOOL, MULTIPLAYER

Az Original Sin online kooperatív módjában az ígéretekkel ellentétben egyelőre csak két játékos játszhat egyszerre, de modokkal ez a szám felturbózható négyre. Barát híján lehetséges idegen játékosokhoz csatlakozni, ilyenkor a host második karakterét irányíthatjuk, és a játékállás ebben az esetben az ő profiljába mentődik. A közös játék azonkívül, hogy a felfedezés örömét megosztjuk a barátainkkal, sajnos sok újat nem tartogat. Nincs jobb loot, több tapasztalati pont, egyszerűen csak egy haver kullog melletted, ahelyett, hogy két karaktert irányítanál. A lehetőségben rejlő potenciál tehát nincs kellőképpen kiaknázva, és jó ötlet lett volna, ha ezúttal is harcolhatunk egy másik dimenzióban, mint annak idején a Beyond Divinity esetében.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Duo E6600 CPU, 2048 MB RAM, 512 MB VGA, 12 GB HDD

Az utóbbi idők legösszetettebb szerepjátéka, mely egyszerre merít a régi és új trendekből. A csodaszép köntös, az elképesztően gazdag tartalom és a remek harcrendszer teszi kihagyhatatlanná.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

Több tucat órányi tartalom, egyedi atmoszféra, aprólékos és igényes grafika, minden alkalommal újat mutató harc, mély karakterfejlesztési és tárgykészítési rendszer, plusz szabadság. Ki sem fér minden.

KONTRA

Kusza tárgylista és napló, a multi lehetőségeinek szerény kihasználása. Lassú folyása miatt némi türelem szükséges hozzá.

90%

Ami lényeges újítás, az a karakterek kapcsolata, hiszen a különböző személyiségű (ezt a játék elején állíthatjuk be) hősök véleménye eltérhet bizonyos kérdésekben, és akár élesebb szócsaták is kialakulhatnak közöttük. Az egyik hősöd például elfogadhatónak tarthatja, ha valaki halat lop a családjának, míg a másik figura szemében ez már bűn. A makrancosság miatt sokszor kő-papír-olló játékban kell megmérkőzni a végső döntés érdekében, és ez még olyan esetben is előfordulhat, mikor az ellenfeleket akarjuk meggyőzni mondjuk arról, hogy harc nélkül engedjenek át az úton. A beszélgetéseknek, döntéseknek tehát súlya van, és társaink nem lesznek némák, felemelik a hangjukat, ha valami nem tetszik, sőt, még azt is megmondják, ha rosszul bánunk velük – ennek hatását pedig mi is érezhetjük a bőrünkön.

VISZLÁT, ÉS KÖSZ A HALAKAT!

Az Original Sin a Divinity-sorozat legmonumentálisabb darabja, amin egyáltalán nem érződik, hogy egy Kickstarter-gyűjtés eredménye. Rivellon egy igazi fekete lyuk volt számomra, ami ellopta az éjszakáimat, a játék világa egy hatalmas játszótér, aminek minden részletét imádtam felfedezni. A Larian Studios alkotása minden egyes forintot megér, mivel a benne rejlő órák alatt folyamatosan tartogat valami újdonságot, és a rendszer nagyon ügyesen áll össze kerek egésszé. Az old school szerepjátékokban kevésbé jártas, ám angoltudással rendelkező újoncoknak könnyű fokozaton pont elég kihívást tartalmaz, hogy megismerkedjenek egy ilyen stílusú alkotással is, a tapasztaltabbak pedig jó időre kielégíthetik a régóta parlagon heverő vágyaikat. Én most mentem vissza Rivellonba!

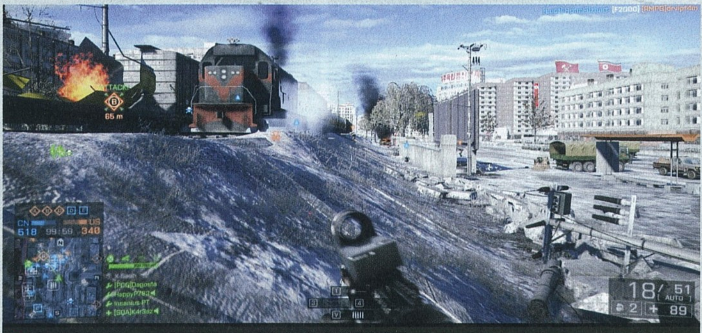
FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/divinity

FOGATLAN SÁRKÁNY

BATTLEFIELD 4 – DRAGON'S TEETH

[ÍRTA CHRIS] **Jó alkalom lehet augusztusban újra elővenni a Battlefield 4-et, hiszen megérkezett hozzá a negyedik DLC, melyben kínai házak ablakából lövöldözhetünk egymásra. A szokásos tartalom most is biztosított, de nem ez lesz a prémium csomag legjobb kiegészítője.**



A Dragon's Teethben vonat is van, és ennek örömére kicsit átköltöttük Demjén Ferenc híres számát: „A vonat nem vár, a sorompó áll, és a Battlefield, ha beindul, nincs megállás. A vonat nem vár, elindult már, és a Battlefieldből nincs kiszállás..."

Bár sokan mostanra már azt sem tudják, hogy mi az a Battlefield 4, annyira megcsappant a játékosok száma az elmúlt hónapokban, de a DICE azért elkészítette a nyár derekára beígért negyedik kiegészítőcsomagját, ami pontosan azt nyújtja, amit az előző három: négy új pálya, öt új fegyver, két új kütyü, valamint bemutatkozik egy újabb játékmód. Szeretnénk azt hinni, hogy ezzel már elégedettebbek lesznek a BF-veteránok, de a tény az, hogy még mindig sokan morcosak az EA-re és csapatára, amiért félkész terméket jelentettek meg tavaly októberben. Pedig a kritikák többsége mostanra már alaptalan, a játék csodaszépen fut, és tényleg öröm vele játszani. A gond inkább az, hogy komolyabb újdonságot nem tud felmutatni, s hiába minden szakértelem, hiába a gondosan felépített új pályák és a kibontható fegyverek sokasága, ezek sem tudják huzamosabb ideig magukhoz láncolni a játékosokat.

KÍNA KÍNJA

Július közepén viszont megjelent a negyedik rész legújabb kiegészítője is, a Dragon's Teeth. A csomagról már akkor sejtettük, hogy mit fog tartalmazni, amikor a svéd srácok még csak a Battlefield 3-hoz adtak ki DLC-ket, hiszen az expanziók kitaposott utat járva érkeztek hozzánk az elmúlt évek és hónapok alatt. A Dragon's Teeth sem lóg ki a sorból, követi a jól bevált sémát. A kiegészítő gerincét ezúttal is négy új térkép adja, melyek kínai városok szívébe kalauzolják a háborúra szomjazó katonákat. A pályák, hasonlóan az eddig látottakhoz, a szokásos színvonalat nyújtják. A Pearl Market egy zsúfolt városnegyed, amelyben rengeteg ablakból és erkélyről szórhatjuk egymás irányába az ólmot és a rakétákat. Itt szinte minden rombolható és ledönthető, szóval sehol nem érezhetjük magunkat biztonságban egyetlen percre sem. 64 játékosra kicsit talán szűk is a terep, de a rengeteg sikátor és kerülőútvonal miatt azért elég jól szétszóródhat két 32 fős csapat.

A tavaszias klímából a fagyos télbe ránt át minket a következő, Propaganda névre keresztelt etap. Itt két jól elkülöníthető oldalon helyezkednek el a kontrollpontok, a térkép közepét ugyanis egy hatalmas főút és egy vasútvonal keresztezi, melyen még mozgó szerelvények elől is kénytelenek leszünk néha elugrálni. Ez a pálya az egyetlen, ahol nehéz harci járművek is megjelennek: két-két tank található mindkét csapat kezdőhelyén, és ezekkel kifejezetten veszélyes közlekedni, hála a házak közt megbúvó, rakétavetős játékosoknak.

A harmadik, Sunken Dragon nevű pálya belvárosi környezetbe repít minket, melynek közepén egy hatalmas víztározó helyezkedik el, amit a pálya szélén lévő gátrendszer segítségével lehet feltölteni vízzel. Ez a terep remekül szemlélteti a levolution technológiában rejlő lehetőséget, ugyanis a játékosok kapcsolók segítségével változtathatják a vízszintet, melynek köszönhetően könnyen átrendeződhet a harci felállás is. Hasonlóan jól aknázza ki a levolutiont a negyedik térkép, Lumphini Garden is. Itt egy parkon átívelő magasvasút környékén folynak a harcok, és a síneket tartó építmény elemeit a játékosok bármikor felrobbanthatják. Sőt, a terep északi részén találunk egy víztornyot is, amit egy detonátor aktiválásával akár fel is robbanthatunk, hatalmas, mindent és mindenkit maga alá temető sárlavinát zúdítva a játékosok nyakába. Az iszap elvonultát követően ráadásul a középső szakasz teljesen megváltozik, hasonlóan a Siege of Shanghai pályán látottakhoz.

A négy új harcmező tehát most is elég látványosra és változatosra sikeredett, de véleményünk szerint nem ezek lesznek a Battlefield 4 legjobb térképei. Valahogy hiányzik belőlük az a plusz, amitől imádjuk a Wake Islandet vagy az Operation Metrót. A szemkápráztató levolution ellenére sem voltunk elragadtatva tőlük, és bár mindegyiknek vannak érdekes részei, mégsem akad köztük egy sem, amire azt mondtuk volna, hogy „Hűúú, na ez most a kedvencem!". Becsületes iparosmunkák, de semmi több.

PUFF-PUFF

Persze ezúttal is kicsit többről szól a DLC, mint a pályákról. A kiegészítő aktiválását követően ismét kapunk 11 feladatot (assignment), melyek teljesítésével megnyithatjuk a Dragon's Teeth legérdekesebb extráit, az új fegyvereket. A csomag újabb öt mordályt tartalmaz, melyek végre nem csak a külalakjukban és hanghatásaikban térnek el a játékban található tucatnyi másik harci eszköztől. Az assault fegyverek szerelmesei megkapják az SRSS Bulldog 762-es automata karabélyt, ami zömök és brutális kinézetével azonnal belopta magát szívünkbe. A csipások is örülhetnek, hiszen nekik érkezik a McMillan CS5 néven futó, gyári hangtompítóval ellátott mesterlövészpuska, amivel 100-200 méteren belüli célpontokat lehet kényelmesen levadászni (a hangtompító sokat csökkent a torkolati sebességen, ezért nagy távolságon gyorsan

龍

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
online FPS

MULTI
64 fő

INFO

A Dragon's Teeth a BF4 negyedik DLC-je, amely önmagában is megvásárolható az Origin boltjában 15 euróért, de most is érdemesebb megvenni a Premium tagságot (9.990 Ft), ami a DT mellett tartalmazza a Naval Strike, a China Rising és a Second Assault kiegészítőket is.

85%

Ha kíváncsi vagy a PC Guru 2014/05-ös számában közölt Battlefield 4: Naval Strike tesztünkre (Chris tollából), akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/naval-strike

DRAGON'S TEETH FELADATOK (ASSIGNMENTS)

A Battlefield 4 egyik legérdekesebb kihívásait az úgynevezett assignmentek, azaz feladatok teljesítése jelenti, melyekből a Dragon's Teeth érkezésével is kaptunk pár újat. Lássuk most szép sorban ezeket!

CITY SLICKER

KÖVETELMÉNYEK:
- Játssz 10 órát a Dragon's Teeth pályákon
- Szerezz 100 killt a Dragon's Teeth pályákon

JUTALOM:
City Slicker dögcédula

LIONS AND TIGERS AND BEARS

KÖVETELMÉNYEK:
- Assaultként ölj meg 10 support játékost gyalogosan
- Assaultként ölj meg 10 engineer játékost gyalogosan
- Assaultként ölj meg 10 recon játékost gyalogosan

JUTALOM:
Bulldog fegyver

NOT THE WEAKEST LINK

KÖVETELMÉNYEK:
- 2 db PDW ribbon
- Kapcsolj össze 10 pontot a Chain Link játékmódban
- Szerezz 10 „kövesd a szakaszutasításokat" pontot

JUTALOM:
MPX fegyver

KILLJOY

KÖVETELMÉNYEK:
- Szerezz 10 killt, miközben 30 életerő alatt vagy
- Törj meg 30 linket a Chain Link játékmódban
- Nyerj meg egy Chain Link meccset úgy, hogy csak 50 ticket maradjon hátra

JUTALOM:
Killjoy dögcédula

REMOTE OPERATOR

KÖVETELMÉNYEK:
- Pusztíts el egy járművet EOD Bottal
- Szerezz 5 killt a RAWR-ral
- Szerezz 10 killt aknavetővel
- Spottolj 20 célpontot a MAV-val

JUTALOM:
Remote Control dögcédula

ROAD WARRIOR

KÖVETELMÉNYEK:
- 10 Capture point attacker kill
- 10 Capture point defender kill
- 25 kill sörétes fegyverrel

JUTALOM:
Road Warrior dögcédula

VANGUARD

KÖVETELMÉNYEK:
- 5 db Savior kill
- 20 Suppression assist
- Pusztíts el 3 robbanószert

JUTALOM:
Golyóálló pajzs

RECOIL KINETICS

KÖVETELMÉNYEK:
- Ossz ki 20 fejlövést az Unica 6 pisztollyal

JUTALOM:
DEAGLE 44 oldalfegyver

THE 'I' IN TEAM

KÖVETELMÉNYEK:
- 2 db Sniper Rifle Ribbon
- 10 Radio Beacon megszületés
- 20 spottolás

JUTALOM:
CS5 fegyver

BIG SPLASH

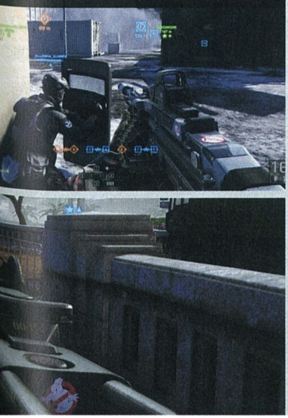
KÖVETELMÉNYEK:
- Aktiváld a vízzáró kapukat a Sunken Dragon pályán
- Szerezz 5 killt úszás közben

JUTALOM:
UNICA 6 oldalfegyver

zuhanni kezdenek a lövedékek). Az utászok kedvenc gyilkolóeszköze valószínűleg az MPX néven bemutatkozó gépkarabély lesz, ami a PDW-k (Personal Defense Weapon) sorát gazdagítja, valamint két új oldalfegyver is helyet kapott a kiegészítőben, a forgótáras Unica 6, és a kegyetlenül brutális DEAGLE 44 – utóbbira már nagyon sok játékos régóta feni a fogát.

Az öt fegyver mellett a kiegészítő egyik legnagyobb újdonságaként bemutatkozik a golyóálló pajzs is, amit a gadgetek közé tudunk betenni, amint feloldottuk azt. Funkcióját tekintve elég jól vizsgázott nálunk, de ahogy sejthető volt, a robbanóanyagok ellen nem sokat véd, és kizárólag egy szűk szöget tudunk vele levédeni. Mozgás közben, vagy akár oldalról is simán kilőhetnek alóla, de

A pajzs főleg akkor lehet remek eszköz, ha a szakaszunkban tényleg működik a csapatmunka.



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

C2D 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 3870 vagy nVidia Geforce 8800 GT 512 MB VGA, 30 GB HDD

Sosem hittük volna, hogy egyszer kifulladnak a pályatervezők a DICE-nál, de most megtörtént. A Dragon's Teetht főleg az új fegyverek miatt érdemes letölteni.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Az új fegyverek kifejezetten jól sikerültek, érdemes hajszolni a megszerzésükhöz szükséges assignmenteket.

KONTRA

A térképek a látványos levolution extrák ellenére sem túl érdekesek, az új játékmód pedig totál felesleges.

80%

a híres Operation Metrón, vagy a hasonló felépítésű Operation Lockeren, ahol sokszor folyosóharcok zajlanak, jó hasznát vehetjük. Kár, hogy a használatáért nem ad pontot a játék, mondjuk a felfogott lövedékek mennyiségével arányosan. Ezen kívül kapunk egy RAWR néven felszedhető irányítható robotfegyvert is, ami rendkívül hasonlít az engineerek EOD robotjára. A különbség az, hogy emez fegyverrendszerrel is bír: gránátvetővel és géppuskával van felszerelve, melyekkel hatalmas pusztítást végezhetünk, ha a robot jelenlétét nem veszik időben észre az ellenfél katonái. A RAWR-t feloldani nem lehet, a pályák meghatározott részein bukkanhatunk rá, ilyenkor felszedve aktiválhatjuk és terelgethetjük úgy, mint egy távirányítós autót. Jópofa kütyü, de a tetején lévő hatalmas, sárgán villogó lámpa könnyen elárulja a helyzetét, éppen ezért a robotok sosem túl hosszú életűek.

ÖN A LEGGYENGÉBB LÁNCSZEM

Végezetül kapunk egy új játékmódot is, ami nagyjából annyira hiányzott a nekünk, mint egy félig elmajszolt rágó a székünkön. A Chain Link néven futó paródiá a hagyományos Conquest játékmód továbbgondolt változata, amiben az irányítópontokat egy láthatatlan vonal köti össze egymással. A cél az, hogy minél több pontot kössünk össze, és ha ez sikerül, akkor sokkal gyorsabban haladhatunk a győzelem felé. A pontok összekötését követően folyamatosan figyelni kell az oldalba kerülő szakaszokra, akik egyetlen köztes lánc visszafoglalásával megszakíthatják a felgyorsított pontszerzést. A játékmód előnye, hogy folyamatos mozgásra és foglalgatásra készteti a csapatokat, tehát itt viszonylag ritkán fogunk olyannal találkozni, hogy a játékosok egyetlen pont miatt lövik egymást perceken át, ám ennek ellenére is azt kell mondanunk, hogy rendkívül

A RAWR könnyű célpont, de értő kezekben egy valóban halálos kis robot válhat belőle.

unalmas az egész. A játékosok valószínűleg csak addig fognak Chain Linket játszani, amíg össze nem szedik az egyik assignmenthez szükséges tíz foglalást, aztán mindenki örökre elfelejti az egészet. Ezzel a változattal egyébként 14-re emelkedett a Battlefield 4-ben található játékmódok száma, ám hiába hangzik ez szépen, ha ebből tizenkettőhöz sokszor még szervert is alig találunk.

Már csak egyetlen kiegészítőcsomag, a Final Stand érkezésére számíthatunk valamikor idén ősszel, aztán ennyi volt. 2015-ben jön a Battlefield: Hardline és a hozzá tartozó prémium csomag, mi pedig majd visszasírjuk a jó öreg Battlefield 4-et, hogy milyen jó is volt, még a hibái ellenére is. Bár a Dragon's Teeth nem a széria legszebben ragyogó ékköve, azért tény, hogy hozta a tőle elvárható minőséget, annak ellenére is, hogy a Chain Link játékmód dögunalmas, és nem a legjobb térképeket kaptuk hozzá.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/battlefield4

ÉLETEM 20 FPS FELETT

MotoGP 14

[ÍRTA CHOCHO] A kétkerekű járgányok szerelmesei az utóbbi években háttérbe szorultak a játékipar digitális sztrádáján (a versenyautók pofátlanul beelőzték őket), ám a Milestone ifjú bajnoka most a lóerők közé csap, hogy helyreállítsa a motorosok becsületét.

Kevés olyan bosszantó dolog van egy játékkritikus életében, mint amikor egy tesztalany program kifejezetten tetszik neki, sőt, egészen odavan érte. Legszívesebben egész nap dédelgetné, ölelgetné, és a lemezével aludna (ami miatt még a macskáját is kiszorítaná az ágyból), de mégsem teszi, mert a sok ízében nagyszerű terméket ordas hibák tarkítják, elrontva mindazt a szépet és jót, amit egyébként kaphatnánk tőle. Így az örömöt felváltja a csalódottság kesernyés íze, a mosolyt az undortól ránduló fintor, a mesés 90 százalékos értékelést pedig egy sokkal-sokkal alacsonyabb szám, ami sajnos nem is a játéknak, hanem a technikai munka minőségének (vagy inkább annak hiányának) szól. Na, pontosan így jártam én a MotoGP 14-gyel, ami hosszú idők óta a legjobb motoros játék… lehetett volna.

HA NAGY LESZEK, ROSSI LESZEK!

A Milestone már a tavalyi MotoGP 13-mal is jó úton járt, igaz, a srácoknak kellett még egy esztendő, hogy az általuk elképzelt koncepció kiforrjon, és idén egy olyan programmal rukkolhassanak elő, ami nemcsak a motorozást, hanem a komplett MotoGP-élményt is élethűen mutatja be. A játék elindítását követően mindenki azonnal új karriert kezd, amit egy rövid karaktergenerálás előz meg. Emberünknek választhatunk arcot, sisakot, kesztyűt, csizmát, sőt még egyensúlyozási stílust is, amit a játék fizikai motorja bizony halálosan komolyan vesz. Ezt követően egy kis pénzből gazdálkodó csapathoz kerülünk, ahol a menedzserünk mindössze annyit kér tőlünk, hogy a 15. helyet elérve szerezzünk pontot a lehető legtöbb futamon. Persze ahogy egyre jobb és jobb helyezéseket érünk el, úgy érkeznek be hozzánk a konkurens csapatok ajánlatai, amiket elfogadva jobb motorok és nagyobb népszerűség vár bennünket. S bár ez így önmagában nem sok újdonsággal kecsegtet, a körítésnek hála a MotoGP 14 sok rokon játékkal ellentétben igenis eléri, hogy valódi pilótának érezzük magunkat. A Milestone igyekezett lemásolni egy versenyistálló működésének minden elemét: pilótaként konzultálhatunk a csapat főmérnökével (aki mindig az adott team valódi szakemberének arcát viseli), hogy mit és hogyan kalibráljanak be a motoron, új alkatrészeket pedig a gyakorlókörök során gyűjtött pályaadatok alapján fejlesztenek nekünk pont úgy, mint a valóságban. A Moto3-as ligából később Moto2, majd MotoGP lesz, és ahogy emelkednek a köbcentik, úgy lesz nehezebb és keményebb minden egyes futam.

VAGY INKÁBB TESZTBÁBU!

A MotoGP 14 nem nevezhető kőkemény szimulátornak, igaz, nem is ez volt a fejlesztők célja. A Milestone inkább egy reális atmoszférával körülölelt programot akart készíteni, amiben a motorok fizikája, irányítása és viselkedése épp csak annyira felel meg a valóságnak, hogy az még a legnehezebb beállítások mellett is vezérelhető legyen egy mezei kontrollerrel (persze a játék billentyűzetről is játszható, de érezhető, hogy a fejlesztők egyáltalán nem ezt a perifériát részesítették előnyben). A MotoGP 14 tele van segítségekkel, amiket aktiválva minimális előismeret is elegendő ahhoz, hogy elmotorozz a célig, szóval aki sosem fogott konzolos irányítót a kezébe, az sem fog egyből megőszülni. Amennyiben pedig valaki kihívásra vágyik, csak lője ki a mankókat, tolja fel a mesterséges intelligenciát Realistic fokozatra, aztán jöhet a valódi küzdelem. A Milestone játéka skálázhatóság szempontjából jelesre vizsgázik, az MI-vel kapcsolatban pedig fontos kiemelni, hogy egész kiválóan szimulálja a profi versenyzők viselkedését.

A realitás egyébként az egész játékra jellemző. A hivatalos licenceknek köszönhetően a pilóták öltözékének minden egyes matricája a helyén van, a karaktermodelleket és a motorokat pedig külön bemutatóteremben nézegethetjük meg közelebbről. A versenyeket hangulatos videók előzik meg, melyek bemutatják a futamok helyszínéül szolgáló városokat és pályákat,

A MotoGP 14 nem rossz játék, de kell még néhány javítás, mire valóban élvezhető versenyprogram kerekedik belőle.

Esős időben sosem életbiztosítás a motorozás, és ez nem csak akkor igaz, ha a mazsolákra gondolunk, de még a profiknak is meggyűlhet a baja a vízzel.

ADATOK

KIADÓ
Plug In Digital

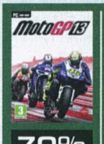
FEJLESZTŐ
Milestone S. r. l.

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A MotoGP 14 2014. június 20-án jelent meg PC-re, PS4-re, Xbox 360-ra, PS3-ra és PS Vitára. A PC-s változat áráról egyelőre nincsenek információink, a steames verzió viszont 39,99 eurót kóstál.



70%

Ha kíváncsi vagy a 2013-as MotoGP 13 tesztünkre (Mo kolléga tollából), akkor az okostelefonoddal, vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/motogp13

A LEGJOBB FUTAMOK

A motoros játékok történelme sajnos nem olyan gazdag, mint az autós programoké, de azért így is akad pár legendás cím, amiket még hosszú évek után is érdemes alkalmanként elővenni. Mi most összeszedtük nektek a legjobbakat.

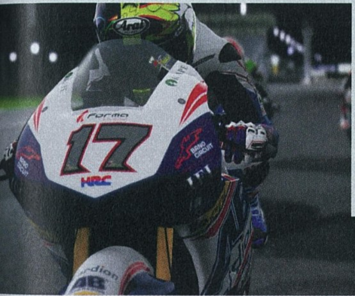
MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Az első, 2002-ben kiadott MotoGP a most is élő sorozatból. A programot a Climax készítette az akkor még létező THQ szárnyai alatt, PC-re és Xboxra, és bár félig arcade versenyjátékról beszélünk, a döbbenetes grafika és élvezetes játékmenet így is kiemelkedő alkotássá tette. Még 12 évvel a megjelenése után sem néz ki rosszul!

TOURIST TROPHY
Sajnos PC-re sosem jelent meg a Gran Turismo alkotóinak motoros remekműve, pedig nagyjából azt kaptuk a PS2-es programtól, amit a GT-től, csak épp kocsik helyett kétkerekű erőművekkel. Gyönyörű grafika, hihetetlen sok motor, kismillió valós és fantázia szülte pálya... talán a konzoltörténelem legjobb motoros játéka.

GP500
A GP500 egy 1998-as motorszimulátor, ami az 500 köbcentis gépekre koncentrál, és a '98-as Grand Prix minden hivatalos licencével rendelkezik. A GP500 az a motoros játékoknak, ami a Grand Prix Legends az autósoknak: kőkemény szimuláció, ami máig párját ritkítja, sőt, eltökélt rajongók még ma is készítenek hozzá modokat.

MOTO RACER
A Moto Racer-sorozat sajnos nem sokáig volt velünk, a második és harmadik részek pedig csak szépek voltak, jók nem. Az első, 1997-ben kiadott epizód viszont olyan remek arcade játékélményt nyújt, ami kortalan szórakozásnak mondható. Ráadásul a Moto Racerben nemcsak gyorsasági, de krosszmotorok is szerepelnek. Sarazzunk!

SBK®X
Az SBK®X 2010 nyarán jelent meg PC-re és konzolokra, hogy a MotoGP: URT óta először kápráztasson el bennünket jó minőségű fél-arcade játékélménnyel és közepes, de mégis hangulatos grafikával. Ugyan nem olyan nagy szám, mint a lista többi tagja, sőt, sajnos hamar el is felejtette mindenki, de egy próbát megér, mert jó játék.



A grafikai megvalósításra alapvetően nem lehet panasz, de a játék alatt futó motor optimalizációja katasztrofális. A minimumként megjelölt gépigényen például csak a menü fog gond nélkül „futni".

pilótaként pedig nem csak a menedzserünkkel és mérnökünkkel e-mailezhetünk, de körbesétálhatunk a lakókocsinkban, elolvashatjuk a rólunk szóló cikkeket és interjúkat, valamint szabadon állítgathatjuk a játék nehézségét, így téve lehetővé, hogy folyamatosan tanuljuk a MotoGP 14 szakszerű vezérlését. Ráadásul a karriermód befejezése korántsem jelenti a szórakozás végét. A Real Events of 2013 játékmód 17 valós jelenetet dolgoz fel a tavalyi idényből, amiket minél pontosabban kell reprodukálnunk a sikeres teljesítés érdekében. A Challenge the Champions mód pedig ugyanennyi, a MotoGP történelméből vegyesen összeválogatott kihívást tartogat, melyek során klasszis pilótákat irányíthatunk. Minden egyes verseny tapasztalati

pontokkal ajándékoz meg bennünket, amik a pilótaszintek megnyitásáért felelősek: minél magasabb szinten vagyunk, annál több videót, képet, ruhadarabot, versenyzőt és motort nyitunk meg, szóval a tartalomra finoman fogalmazva sem lehet panaszunk. És akkor még ott a multiplayer ugye, amiben tucatnyian versenyezhetünk, rendezhetünk saját Grand Prix-t, sőt, akár a biztonsági autó volánja mögé is bepattanhatunk, hogy segítsük a pilóták életét.

ENNÉL NEM IS LEHETNE JOBB! JA, DE.

Mikor pedig már azt hihetnénk, hogy a kétkerekű mennyországban járunk, szembesülünk a MotoGP 14 katasztrofális állapotával, ami a jobb minőségű korai hozzáférésű játékokat idézi. Hol is kezdjem? Először is a játékból nem lehet kilépni – nem viccelek, se az Esc, se a „B", sem pedig az Alt+F4 kombó nem működik, marad a jó öreg Windows 95-ös módszer, a Ctrl+Alt+Del. Aztán ott van a folyamatos sebességingadozás, ami a viszonylag stabil 50 fps-es képfrissítés ellenére is képes lassítani a játékot. Kanyarokban a MotoGP 14 csak a legerősebb PC-ken nem szaggat, ami eléggé megnehezíti az irányítást, viszont ha három Titan vigyáz a gépünk belsejére, akkor sem mosolyoghatunk a sisakunk mögött, mert a játékélményt megkeserítő hibák így is felütik a fejüket. A motor néha egyszerűen nem indul el, a segítségek maguktól átállítódnak, a betöltés fagyásba csap, az online kód pedig úgy laggol, hogy két kanyar között simán kiugorhatunk a boxutcába egy kávéra. Fogalmam sincs, hogy csak a PC-s változat lett-e ilyen, mert a konzolos kiadásokhoz nem volt szerencsém, de abban egészen biztos vagyok, hogy a fejlesztőket sürgették a kiadással, és ha még kapnak 2-3 hónap tesztidőt, egy kiemelkedően jó játékot készítettek volna. Így viszont azt kell mondanom, hogy a vásárlással ajánlott várni legalább két javítócsomagot, addig ugyanis több fejfájást okoz a MotoGP 14, mint amennyi horzsolást Talmácsi valaha összeszedett.

KÖZEL A CÉLVONAL

A technikai nehézségeket leszámítva a MotoGP 14 még tálalás terén is jól teljesít. A grafika rendben van, az állítható időjárási effektek nagyon jól néznek ki, a motorokban pedig még a kicsit poligonszegény modellek ellenére is jólesik gyönyörködni a kiváló kameraállásokkal operáló visszajátszások során. A hangok fantasztikusan jók, a zene pedig, bár csak a menüben hallható, már az első szólamokkal is arra ösztökél, hogy belebújjunk a versenyzői gúnyánkba. És akkor a játék legjobb tulajdonságáról még nem is ejtettem szót: úgy hívják, hogy hangulat. A MotoGP 14 nem csak egy motoros játék, hanem „a" virtuális MotoGP-élmény! Aki követi a versenyeket a tévében, olvassa a híreket, és szereti a gyorsasági motoros bajnokságok világát, az ebben a játékban tényleg mindent megtalál, ugyanis a Milestone-nál benzinszagú szeretet fűtötte a fejlesztést – az a hozzávaló, ami még a császármorzsát is képes finomabbá varázsolni. Csak épp sajnálatos, hogy félkészen adták ki a játékot, fizetős bétatesztből pedig köszönjük, nem kérünk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY
2,4 GHz-es CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 18 GB HDD

A MotoGP 14 egy kiváló játék, félkész állapotban. Ha kijavítják a hibákat, dobjatok rá 18 százalékot az értékelésre. Addig viszont nem érdemel többet.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remek játékélmény, gigantikus tartalom, nagyszerű körítés és igazi MotoGP-hangulat. Mi kell még?

KONTRA
Sokat javítana az összképen, ha nem lenne félkész, bugos, és futna rendesen.

70%

MINEK NEVEZZELEK?

SACRED 3

[ÍRTA KREDENC] ***Ha abban reménykedtél, hogy Sacred 3 címen az előző két részhez hasonló kellemes ARPG-t kapsz modern köntösben, gyorsan ébredj fel. Az álmodozások kora lejárt, az új idők hajnala durva mennykőcsapással köszönt be. Bumm a fejbe!***

Vallomással kell kezdenem: nem vártam, nem akartam ezt a játékot. A Sacred első része a mai napig szívszerelmem; a játék az akkoriban divatba jött Diablo-klónok sorából úgy emelkedett ki, mint mostanság a Torchlight, tele friss ötletekkel – a hősök eltérő „eredettörténete", a lóháton közlekedés, az egyedi kombórendszer, a könnyed humor, tele popkulturális utalással a mai napig fogyasztható ARPG-vé avanzsálta az Ascaron termékét. A német srácok aztán elhatározták, hogy a második rész a műfaj koronaékszere lesz, hatalmas világgal, a „minden több, jobb, szebb" jegyében, és tulajdonképpen jó úton is jártak, csak épp picit túlvállalták magukat, a kiadó pedig idejekorán piacra dobta a játékot, holott legalább fél-egy év fejlesztés még ráfért volna. A végeredményt ismerjük: a játék bukott, az Ascaron csődbe ment, a franchise pedig holtvágányra került. Amikor a Deep Silver bejelentette a harmadik részt, emlékeimben felderengett egy másik hányatott sorsú ARPG-széria, másik nagy kedvencem, a Dungeon Siege, melynek első két részét úgyszintén imádtam – a harmadikról viszont most ne ejtsünk szót, ilyesmiről úriember társaságban nem beszél. Szóval rögtön felsejlett bennem, hogy most is hasonló megrázkódtatás ér minket, főleg, amikor kiderült, hogy a zsánerben rutintalan, eddig főként középszerű Nintendo DS és Wii átiratokat gyártó Keen Games kapta a megbízást. Az első képek, majd videók tovább lohasztották a kedvemet – ám még ezek sem készíthettek fel arra a sokkra, ami a játék indítása után ért, és ami a legnagyobb pofon, amit kaptam az utóbbi években, pedig elcsattant már pár jókora tasli a szőrös pofámon. De ez, ez mind közül a legnagyobb és a legfájóbb.

HAZUGSÁGOK HÁLÓJÁBAN

Mert ez a játék, a címe ellenére, nem a Sacred 3! Ez nem egy ARPG, hanem egy hack 'n' slash, tulajdonképpen a tavalyi, középszar Sacred Citadel folytatása, átfordítva azt 3D-be, és eladva hamis néven, túlárazva. Olyan játékostársadalom elleni bűntett, ami után egy normális világban bármely kiadónak le kellene húznia a rolót. De ez sajnos nem egy normális világ. Nem is tudom, hogy előfordult-e már olyan, hogy egy kiadó egy széria mellékágát megpróbálja lenyomni a rajongók torkán teljes árú és teljes értékű folytatásként. Hogy kicsit értsétek a felháborodásomat: olyan ez, mintha a Square Enix a Hitman: Sniper Challenge című szösszenetet címkézte volna fel Hitman 5 néven, 30 eurós, 9-10 ezer forintos áron. Igaz, a Sniper Challenge legalább élvezetes volt, nem egy unalmas, lélektelen, mindenféle játékokból összelopkodott elemekből összelegózott izé...

De oké, lépjünk túl mindezen, és próbáljuk meg objektíven szemlélni a dolgot, bár nem lesz könnyű. Ahogy említettem, ez az IZÉ (hadd nevezzem így) egy hack 'n' slash, bár közelebb áll a beat 'em up és a run and gun kategóriákhoz. A lényeg: adott négy hős (a dobozon szereplő „Irányítsd az 5 legendás,

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Keen Games

MŰFAJ
hack 'n' slash

MULTI
2 fős lokális, 4 fős online coop

INFO

A Sacred 3 augusztus elsején jelent meg PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra. A hazai boltokban 9000 forint körül kapható a PC-s verzió, a Steamen 50 euróba fáj. A játék internetkapcsolatot és steames aktiválást igényel.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGY BUKFENC MIND FELETT!

Ahogy a cikkben is említettem, a Dodge nevű képesség, magyarul a kitérés, ami amúgy egy bukfenc, az egyik leghasznosabb móka. Egyrészt gurulva gyorsabban haladsz, ami a roppant unalmas, két szörnykamrácska közti folyosózást felgyorsítja kicsit, ráadásul magasabb szinten nemcsak a pénzes-gömbös köcsögöket zúzhatod szét vele, de kritikus sebzést is okozhatsz (!), simán kinyírva a kisebb jószágokat.

MELLÉKHELYISÉGBEN AZ ERŐ

A fő küldetések mellett két-három mellékest is találsz, ahol vagy egy hordamód vár rád, vagy egy „ölj meg mindenkit" típusú móka, szakajtónyi aranyért. Sokuk azonban még egy, nem elhanyagolható bónuszt kínál: megnöveli a spéci fogyóeszközök (HP- és energiatotem, illetve ital stb.) számát. Épp ezért érdemes ezeket letudni, mielőtt nekiállsz a főterület bedarálásának (és az így nyert plusz XP-k is jól jöhetnek).

CSAVARGÓKÉ A SZERENCSE

Bár a játszótér igencsak pici, érdemes az egyes helyiségeket a kipucolásuk után bejárni, mert oldaljáratokra lehet bukkanni, amelyek végén kincsesláda mosolyog rád, benne nem kevés arannyal. Persze ilyenkor sem árt az óvatosság, mert a kisebb ládikókon kívül néha jókora pakk várja az élelmes felfedezőt – ezeket azonban egy kisebb csapat szörny és egy miniboss vigyázza...

egyedi képességekkel és fegyverekkel rendelkező hős egyikét!" eleve hazugság, lévén az ötödik komát csak az előrendelők kapják meg, a többiek majd megvehetik DLC-ként, jó pénzért), akik a klasszikus barbár, paladin, ranger, amazon szerepkörét öltik magukra (köztük van egy szeráf is, ő és a játék helyszíne, Ancaria az egyetlen, amit a germán iparosok meghagytak a lore-ból, plusz pár vicceskedő sírfelirat az egyik pályán, kb. ennyit értettek meg a franchise-ból a srácok), közülük kell kiválasztani az általad irányított komát, akit se átnevezni, se testre szabni nem tudsz. Embered tud ütni, zúzni (ez a pajzsok leverésére jó), kitérni/blokkolni, haldokló ellen fejére ráugrani („Finish him!") plusz egy-egy combat artot (spéci képesség, legalább a terminust átörökítették a korábbi részekből) elsütni – van négyféle „light" és három „heavy", de ezekből csak egyet használhatsz, és meccs közben nem is válthatod őket. Ennyi. Ja, meg fel is lehet kapni az itt-ott elhelyezett bombákat, hogy eldobd azokat öt centire, saját magadat felrobbantva. Komolyan.

A játékmechanika nem áll másból, mint bekerülsz egy tenyérnyi arénába, ott lezúzod a rád támadó 20-30 színes bigyót (a távoli zoom és a rögzített kameraállás miatt kb. ennyit látsz belőlük, már ha épp nem takarja ki őket valami pályaelem), aztán beállsz egy sárga körbe, ez megnyitja a „sorompót", egy folyosón átkutyagolsz a következő szobácskába, és így tovább, míg 4-5 táncparkett lepucolása után eljutsz az „epikus főellenséghez" (ismét idéztem a dobozról), akinél a műfajból (lásd pl. Dark Souls) ismerős taktika (kitérés, pár gyors ütés, kitérés, ütés, profit) tökéletesen működőképes, csak jóval kevesebb izgalmat tartogat (a kiegyensúlyozás teljes hiánya miatt én többet szenvedtem menet közben a „kisfőnökökkel", mint magával a főcsúnyával). És így tovább, hosszú órákon át. Már ha bírod cérnával.

A meccsek végén pixelkockás hősökkel megbolondított értékelő mutatja, hogy ki volt a legjobb!

SABLONFANTASY Á LA UWE BOLL

Amint legyőzted a bosst, jönnek a legkínosabb pillanatok: állóképes (!) átvezető animációk (amelyeknél egy-egy játék hamarjában felskiccelt koncepciórajzai is színvonalasabbak), iszonyatóan ripacskodó szinkronnal, amik előrerugdossák a gagyi és végletekig sablonos történetet. Ha ezt is túlélted, eléd tárul a térkép, amin továbbléphetsz a következő szoba-és folyosórendszerbe (a küldetés csomópontjai mellett van pár „mellékhelyiség" is, ahol tápolhatod kicsit az emberedet – már amelyik elérhető, mert van pár, amire rálépve a játék közli veled, hogy ezt meg kell vásárolnod DLC-ben, és nem, megint nem hülyéskedek), és így tovább. Olyan ez, mint a Puzzle Quest volt, bár még az is több szabadságot adott, és legalább volt izgalom abban, hogy amikor áttoltad a bábudat az egyik pontból a másikba, az utazás alatt történhet valami váratlan esemény. Itt minden véletlenszerűség ki van zárva, sőt, a változatosság (és az eredetiség) bárminemű csírája is.

Sajnos a borzalmas hanganyagból jut a játékba is, csak hogy legyen még valami, ami idegesít – ilyenek a főellenségek túlspilázott benyögései („soha nem kapsz el, nyihihi-nyahahú"), a játékodat folyamatosan kísérő szeráf kotnyeleskedései

MÉG ÉL A REMÉNY!

A játékon nemcsak a közösség akadt ki (áll a bál a hivatalos fórumon), hanem az igazi Sacredeket készítő egykori Ascaron tagjai is. Ők aztán nem is sokat teketóriáztak, hanem bejelentették: újra összeálltak, és elkezdték egy új akció-szerepjáték fejlesztését Unsacred címmel, melyet aztán átkereszteltek Unbendedre, hogy elkerüljék az esetleges összehasonlítgatásokat. A játék helyszíne az egykor békés Aetherra, melyet a gonosz darabokra szakított; a birodalomban a különböző frakciók nemcsak ezen sötét erővel küzdenek, de egymással is, a császári trónért. A készítők tehát egy teljesen klasszikus, izometrikus nézőpontú, nyílt világú ARPG-t fejlesztenek, ám igyekeznek a sablonokat új színekkel megtölteni. A tervezett hat karakterosztályból eddig hármat lepleztek le (Gambler, Blademaster, Crystal Mage), és lesz egy robusztus tárgykészítési rendszer is; minderről többet is megtudhattok a hivatalos oldalon (**www.unbended.zone/**), ahol támogathatjátok a fejlesztést PayPalon keresztül (a srácok később Kickstarterre is viszik a projektet). Drukkolok nekik!

NE FELEJTS EL FEJLŐDNI!

A játék mechanikájával barátkozni kell, hiszen miután harc közben semmiféle, a hősöddel kapcsolatos interakcióra (másik fegyver vagy képesség kiválasztása,új skill megtanulása) nincs lehetőséged, az ilyesmit csak két hirig között tudod elvégezni. Szokd meg tehát, hogy amint visszakerültél a lobbyba, megnyitod a karakterlapot, és elvégzed ezeket – és ne felejtsd el feltölteni a fogyóeszközöket sem (Shop)!

PÉNZVISSZAFIZETÉSI GARANCIA

Ugyan szintén leírtam a cikkben, de azért nem árt kiemelni, hogy a Diablo 3-hoz hasonlóan a képességeidet dinamikusan változtathatod. Ha megvásároltál egy fejlesztést, de az ezt követő harcban kiderült, hogy ez mégsem passzol a játékstílusodhoz, vagy egyszerűen béna, haszontalan, meh, visszaszívhatod a döntésedet, és ilyenkor a teljes ráfordított összeget megkapod, így tehát bátran kísérletezhetsz.

VIGYÁZZ AZ IDEGENEKKEL!

Figyelj oda, hogy a játék indításakor az online mód publikusra vált, így bárki becsatlakozhat hozzád. Ráadásul buta módon akármilyen szinten, így előfordulhat az, ami velem: két kretén a 6. szintű hősömet behúzta egy 20-as pályára, majd elegánsan kilépett... Ezért ha mindenképpen publikusan akarod nyomni, a Difficulty & Privacy menüpont alatt pipáld ki a „Close to my level only" kapcsolót!

VÁLOGATOTT BARÁTOKKAL

Ha viszont csak haverokkal játszanál, a Friends Only vagy Invite Only opciót (csak barátok, vagy csak meghívottak) válaszd ki. Kooperatív játékba csak olyan karakterrel léphetsz be, amely már letudta az első pályát, ezután a Matches pont alatt keresheted meg a pajtásaid buliját. Meghívni elvileg a Friends menüpont alatt lehet őket, bár ennek kiválasztása nálam azonnal programhalált generált...

A FANTÁZIÁTLAN NÉGYES

A négy játszható karakter teljesen azonos alapképzettséggel bír, egyedül a fegyverek és a spéci képességek terén térnek el egymástól. Miután azonban a játék nem sok mankót ad ahhoz, hogy mire is számíthatsz egy-egy hős kiválasztásánál, az alábbiakban megpróbálok ehhez némi segítséget adni.

MARAK, A SAFIRI HARCOS

Böszme szerecsen zúzófegyverrel, sokat nem is kell hozzátenni. Spéci képességei a Diablo barbárját másolják leplezetlenül és pofátlanul, szóval van toppantás, előrerohanás, pörgés (Inferno – csak nyomogasd veszettül, és nem marad lábon se búza, se köcsög), ezekhez társul némi tűzalapú DoT (damage over time, azaz hosszú ideig ható, folyamatos sebzés), tüzes lehelettől a meteoresőig. Nem egy túlbonyolított karakter...

VAJRA, A KUKURI ÍJÁSZ

„A kör közepén állok, körbevesznek rossz zsiványok, íjászként most mit csinálok – fossak?" Igen, és szidd a játéktervezőket. Oké, vannak bombái is, amik 2-3 másodperces késleltetéssel robbannak, addigra viszont meghalsz. Igazából csak kooperatív módban éri meg szenvedni vele – mókás dolog nézni, ahogy a cimborád körbe-körbe forog, és úgy szórja a vesszőket, mint egy géppisztolyos fritz az ólmot a keleti fronton...

CLAIRE, A SZERÁF PALADIN

A szeráf végre régi ismerős, ráadásul közel olyan sokoldalú, mint eddig, így azt ajánlom, vele kezdj bele a játékkal való ismerkedésbe. Pallosával széles mozdulatokkal kaszál, képességei jól kombózhatók – Holy Worddel ledöntöd lábukról a dögöket, a Soaring Lighttal aztán a fejükre ugrasz = profit. A kooperatív meccseket elég szép pontszámkülönbségekkel szoktam nyerni... És még szárnya is van! Szuper!

ALITHEA, AZ ANCARIAI LÁNDZSÁS

Amazonféle dögös vörös (kár, hogy a „dögből" nem sok látszik játék közben), dárdával, természetközeli, a druidokra jellemző területtámadásokkal: rovarraj, földből kinövő kristályok (ilyesmiből egyébként jutott mindkét CA-osztályba), plusz ő is kapott egy földrengetést – kb. itt fogytak el a derék germánok ötletei, pedig lophattak volna jobb skilleket is. De legalább jól néz ki a csaj. Vagy ezt már mondtam?

A játéknak vannak részei, melyek kifejezetten jól néznek ki. Na, a fenti pálya pont nem tartozik ide.

(amikor például hatszor meg kell tekerni egy kart, miközben ezer felől ömlenek rád a szörnyek, a kedves csajszi percenként üvölt rád, hogy tekerd meg a kart, tekerd meg a kart, tekerd meg a kart, mint hülyegyerekre az anyja óvodába menet, hogy ne lépjen bele minden pocsolyába), plusz a fegyverszellemed hujjogása. Mert ilyened is van: a pályákon bizonyos ellenfelek lenyomása után kiszabadul egy entitás, akik közül egyet kiválaszthatsz magad mellé útitársnak (sajnos olyan lehetőség nincs, hogy otthon hagyd az összeset, pedig ez lenne a legjobb) – ezek a lények a fegyveredben laknak és bónuszt nyújtanak, ugyanakkor negatív hatásuk is van (például +30% kritikus esély és +15% kritikus

sebzés, ám a bekapott ütések 20%-kal többet sebeznek), pluszban pedig egyfolytában abuzálnak jellemüknek megfelelően (a nőcsábász csatamágus például, aki a Blackguardsban megismert Zurbaran kiköpött mása, kétértelmű, sikamlósnak szánt kijelentésekkel vegzál), és kommentálják a harci eredményeidet, két-három mondatot ismételgetve a végtelenségig.

KÖZÖS ÁSÍTÁS

A mechanikához hozzátartozik még, hogy semmiféle lootolás nincs a játékban, ennélfogva hagyományos inventory sem, csak egy limitált készlet, amelyben a HP-t és energiát (utóbbi a mana, ami a képességek elsütéséhez kell) regeneráló italok és totemek, védőaura, ilyesmi található korlátozott számban, amik ha elfogynak, így jártál, mert csak két hirig között tudod feltölteni ezt. Még egyszer tehát, hogy rögzítsük: loot nincs, a levert zombikból, pókokból és szétkúrt köcsögökből HP- és energiagömb, plusz arany szerezhető, semmi más.

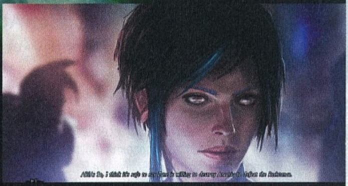
A pénzből tudod fejleszteni emberedet a lobbyban; a két Combat Arts kategóriában található mókákat bizonyos szinteket elérve kapod meg, ezeket pedig 5-5 lépcsőben turbózhatod fel aranyért, de „diablósan" vissza is kérheted a ráfordított összeget, ha nem tetszik az új tudomány, és inkább mást szeretnél húzni helyette. A kitérés/blokkolás ugyanígy specizhető (mondjuk utóbbit nem is használtam, mert előbbi, ami elgurulás, a leggyorsabb közlekedési mód, ráadásul a kisebb ellenfeleket simán kinyírhatod így, ezért a pályák egy részét végigbukfenceztem...), valamint a fegyverek is, amiket szintén automatikusan kapsz meg, és különféle tulajdonságokkal bírnak, illetve az egyfajta páncél (ugyan a dobozon szerepel az is, hogy „szabd testre hősöd megjelenését és ragyogd túl harcostársaidat", de erre utaló jelet én nem láttam, emberem tök ugyanúgy nézett ki első szinten, mint a huszadikon). Jelzem ez utóbbi kettő, valamint a fegyverszellemek is

68%

Ha kíváncsi vagy a 2008-as Sacred 2: Fallen Angel tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható hovatkozást.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/sacred2



szintet lépnek, úgyszintén automatikusan, ám ez is el van szúrva, ugyanis nem az a kard/pöröly és huhogó fejlődik, amelyiket a legtöbbet használod (mert mennyire logikus is lenne már ez), hanem az összes, szkriptelve, ahogy kell, mert hát az ilyesfajta finomsághoz már játéktervezői és programozói tudás szükségeltetett volna, ennek pedig szemmel láthatólag a Keen Games híján van. Ja, és míg el ne felejtem: pénzért turbózható a kooperatív képesség és az újraélesztés is.

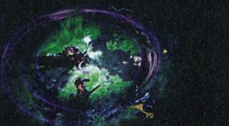
Hogy mi? Nos igen: az IZÉ kooperatív szenvedésre van kitalálva és kihegyezve. Helyi hálózaton két játékos tolhatja értelme nincs. Jelzem, én szólóban a 22. szinten adtam fel a küzdelmet, nemcsak, mert addigra sokadszorra untam halálra magam, hanem mert az említett kiegyensúlyozatlanság miatt ott úgy éreztem, hogy oda már minimum két ember kellene. Szóval tessék felkészülni rá, hogy ez egy többszemélyes játék, amit lehet egyedül is tolni, csak minek. És még valamire: hogy kontroller nélkül szívni fogsz.

KEENOS HALÁLTÁNC

Bizony, az IZÉ minden porcikáján látszik, hogy konzolra íródott, ezért, no meg eleve a műfaj okán sem meglepő, hogy legkényelmesebben (bár ez is relatív)

Nem vártunk túl sokat a Sacred harmadik részétől, de a fejlesztők még a minimális elvárásainkat is messze alulteljesítették...

egyszerre, online pedig négyen (vagy 2x2-es felállásban), és a karakterek erre fel vannak készítve, legalábbis van egy kooperatív skill, és persze különféle szinergiák, hogy egymást segíthessék a küzdő felek, bár a szűk csataterek és az agyatlanul támadó zombihordák okán azért ez nem lesz olyan egyszerű, ezt tapasztalatból mondom (Bate is megerősíthet benne, bár ő egy órányi közös kínszenvedés után bedobta a törölközőt). És ezért jelenik meg egy ponttáblázat is egy-egy etap végén, hogy lehessen az e-péniszt összeméregetni, mert más vezérlővel darálható. Igaz, lehet billentyű-egér párossal is tolni, sőt az utóbbi idők silány átiratai mellett azt azért meg kell említeni, hogy még át is konfigurálható a kiosztás, csak épp nem kényelmes, így én is egy Xbox 360-as vezérlővel küszködtem végig a cuccot, már ugye ameddig bírtam. Amúgy maga a dizájn is eme



A szintlépést fényorkán és nyögés (?) jelzi. Nagy kár, hogy az egésznek nincs túl sok értelme...

alapfilozófiáról árulkodik: színes-szagos, helyenként messziről még tetszetős is, jól mutat nagy képernyőn, és olyan bazári effektekkel van tele, hogy néha majdnem kiégett a retinám. Amúgy abszolút budget-kategóriás az egész, még ha az árcímke nem is ezt mutatja, hogy magamat ismételjem.

És nemcsak a dizájnban budget-kategória a játék, hanem minden elemében. Mert vannak jó kooperatív mókák (lásd például a hasonló nézőpontú Lara Croft and the Guardian of Light Tomb Raider-mellékágat, amit szintén nem teljes áron és a széria számozott folytatásaként dobtak piacra, vagy a Magickát, aminek a mechanizmusa valami ilyesmi, csak jobb), vannak jó hack and slashek, mindezekből azonban nem sokat értett meg a Keen Games, ahogy magából a Sacred lore-ból sem. Ez egy csapnivalóan gyenge iparosmunka, melyet ráadásul a kiadó megpróbál leszuszakolni egy egykor szebb napokat látott franchise kitartó rajongóinak a torkán, a minőséghez és tartalomhoz képest arcpirítóan magas áron. A magam részéről elképzelhetetlennek tartom, hogy ezek után a közeli jövőben Sacred címkével bármi is a boltok polcára kerüljön – a Deep Silver jelen állás szerint egy kínosan amatőr és hamis, de legalább látványos hattyúdallal kinyírta a szériát. Béke porainkra.

ÉRTÉKELÉS

](REDENC

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU 3400 MHz, 2 GB RAM, 1024 MB DX11 VGA, 19 (!) GB HDD

Középszerű, sablonokból felépített, unalmas, tervezési hibákkal és idétlen szinkronnal megvert, de legalább helyenként jól kinéző hack 'n' slash egy klasszikus ARPG-széria harmadik részeként eladva, durván túlárazva.

GRAFIKA **70%**
HANG **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY **30%**

PRO
Itt-ott jól néz ki.

KONTRA
Soroljam?

40%

Állítólag ketten játszva minden jobb. A Sacred 3 esetében viszont még ezt is el lehet felejteni!

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/sacred

TÚLVILÁGI TRIÓ

Abyss Odyssey

[ÍRTA MAHMUD] **A brutális Zeno Clash és a teljesen elborult Rock of Ages után azt hiszem, bizton állíthatjuk, hogy a chilei ACE Team brigádjának nem kell a szomszédba mennie vad ötletekért. Az Abyss Odyssey-vel mégis ezt tették, sőt, szinte minden házba becsengettek...**

No nem mintha bármi baj volna azzal, hogy egy fejlesztő más játékokból merít ötletet, de az ACE Team ezúttal alaposan túllőtt a célon. Prince of Persia, Dark Souls, The Binding of Isaac, Rogue Legacy – csak hogy néhányat említsek a fontosabb ihletforrások közül. A zavaros masszából összegyúrt játék végül egy roguelike-szerű akció-platformer képét öltötte magára, amiben a miheztartás végett még egy nyúlfarknyi történet is helyet kapott.

A sztori szerint 1890-et írunk, amikor is Chile fővárosa, Santiago közelében megnyílik a föld, a mélyben pedig kificamodott démonok és más furcsa teremtmények kezdenek gyülekezni. A probléma forrása egy szunnyadó boszorkánymester, aki a pokoli barlangrendszer utolsó bugyrában küzd alvászavaraival. A maszkos mágus rémálmai annyira kínzóak, hogy lassan beszivárognak a valóságba, az életre kelt szörnyek pedig idővel a felszínt is ellephetik. A tehetetlen chilei hadsereg szerencséjére azonban feltűnik egy rejtélyes hősnő, akinek eltökélt szándéka, hogy felverje a fickót évezredes álmából, és megállítsa a túlvilági hordákat.

DÉMONI SZECESSZIÓ

Sajnos a történet ezen a ponton túl semmiféle fordulatot nem tartogat a játékos számára: egyszerűen végig kell küzdenünk magunkat a kazamatákon, hogy kismillió ellenfél levágásával eljussunk a boszorkánymester barlangjáig. Szerencsére a mélybe vezető út korántsem olyan unalmas, mint azt a sztori sejteti, már csak azért sem, mert pokoljárásunk során lépten-nyomon rácsodálkozhatunk a játék elragadó szépségére.

ADATOK

KIADÓ
ATLUS

FEJLESZTŐ
ACE Team

MŰFAJ
Akció-platformer

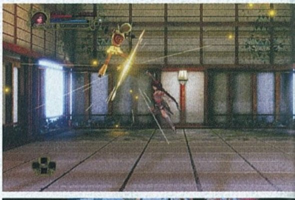
MULTI
van

INFO

Az Abyss Odyssey 2014. július 15-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, kizárólag digitális terjesztésben. A PC-s változat legegyszerűbben a Steamen keresztül szerezhető be, ahol mindössze 15 eurót kell kicsengetni érte.

Az Abyss Odyssey két és féldimenziós grafikáját az art nouveau (magyarul szecesszió) stílus határozza meg, ami már önmagában egyedi élményt nyújt a klisékhez szokott játékosnak. A portrék, a hátterek és a karakterek egyaránt gyönyörűek, a kiváló animációnak köszönhetően pedig az ember hajlamos elhinni, hogy egy megelevenedett festményt bámul órákon keresztül. A grafikához hasonlóan a zenei aláfestésre és a hanghatásokra sem lehet panasz – bár az égvilágon semmi közöm a chilei kultúrához, a baljós dallamok még így is sokáig csengtek a fülemben.

A szecessziót ugyanakkor nemcsak a külsőségek terén kell keresni, hiszen jó szokásukhoz híven az ACE fejlesztői becsempésztek néhány merőben eredeti elemet a játékba. Ahogy az a roguelike műfajban lenni szokott, az Abyss Odyssey-ben is könnyű elpatkolni, ha az ember még nem ismerte ki eléggé az irányítást és az ellenfelek piszkos trükkjeit.



Ám jelen esetben a halál nem azonnali és visszavonhatatlan, hiszen ha hősünket legyűri a démonhorda, egy közkatona avatkozik be a harcba, akit irányítva kapunk egy második esélyt a folytatásra. Bár a kék egyenruhás bakák jóval lassabbak és gyengébbek a fő karaktereknél, némi szerencsével eljuthatunk velük a legközelebbi oltárig, ahol fel tudjuk támasztani elesett hősünket.

A játék grafikája egészen lenyűgöző, ezt nevezzük mi művészi igényű kivitelezésnek. Ugyan a képek nem igazán adják vissza a képernyőn látható látványorgiát, de tényleg olyan, mintha egy festmény elevenedne meg a monitoron.

Szerepcserére ugyanakkor más módon is van lehetőség, mégpedig az ellenfelekből kiszipolyozott lelkek begyűjtésével. Ezt egy roppant manaigényes varázslattal tehetjük meg, a gazdátlan lélek beszippantása után pedig bármikor átalakulhatunk az adott démonná. Ez a funkció egyrészt roppant hasznos a túlélés szempontjából (mivel lényegében megduplázza életerőnket), másrészt hihetetlen változatosságot kölcsönöz a játéknak. A több mint harmincféle ellenfél támadásai és képességei ugyanis teljesen egyediek, és nincs is annál jobb érzés, mint amikor saját fegyverüket fordítjuk a démonok ellen.

SÁTÁNTANGÓ

Nos, ennyit az újításokról, most pedig lássuk az innen-onnan kölcsönvett alapanyagot! Az

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GAZDAG ÖRÖKSÉG

Mivel kezdőként szinte garantált halál vár rád az első szintek után, a játék korai szakaszában nem érdemes vásárlással bíbelődni. Bármilyen csábító is legyen egy új kard vagy mágikus gyűrű, jobban teszed, ha a bezsákolt aranyat csak némi tapasztalatgyűjtés után költöd el. Spórolni persze mindig jó ötlet, hiszen az átmentett pénzből azonnal vehetsz tápos tárgyakat a következő kaland kezdetén.

TITKOS ZUGOK

És ha már vásárlás. Bár a barlangokban olykor összefuthatsz csuklyás árusokkal, nem minden oltárnál várnak rád értékes portékák. Sok szinten azonban titkos zugokra bukkanhatsz, melyek általában egy fékezetten gyanús álfal mögött vannak elrejtve. A többi árus valamiért ezekben a kamrákban húzta meg magát, így ha már nagyon égeti a zsebedet a pénz, ne habozz nekiesni minden repedt kőfalnak!

MENTSD MAGAD!

Az árusokhoz már csak azért is érdemes betérni, mert náluk veheted meg a játékbeli mentés lehetőségét. A borsos áron kínált camp tokeneket speciális oltároknál tudod elhelyezni, ha pedig a művelet után véletlenül jobblétre szenderülnél, nem a felszínen, hanem a rögtönzött mentési ponton kezded újra a játékot. A tokenekkel mindenesetre nem árt körültekintően bánni – jól gondold meg, hol helyezed el őket!

Abyss Odyssey barlangrendszere összesen harminckilenc pályából áll, három ágra osztva az egyes bejáratok szerint. Mindenkori célunk az utolsó kazamata elérése, ehhez azonban elég, ha módszeresen lefelé haladva a szintek harmadát teljesítjük. Természetesen lehetőségünk van letérni a kézenfekvő útvonalról, sőt, a kerülő olykor meg is könnyíti a dolgunkat, hiszen a pályák nehézsége változó, és néhány szinten főellenfelekbe is belefuthatunk. Abszolút nyerő stratégia persze nem létezik, hiszen a barlangrendszer és a pályák kialakítása minden egyes nekifutás alkalmával változik, tehát új, véletlenszerűen generált terepet kapunk.

Az első végigjátszás során azonban így is érdemes alaposan tanulmányozni a térképet, és egy könnyebb útvonallal kompenzálni hiányos játéktudásunkat. Bár az Abyss Odyssey harcrendszere első ránézésre pofonegyszerűnek tűnik, a küzdelem sokkal kifinomultabb módszereket igényel a bal egérgomb eszeveszett nyomogatásánál. Annak függvényében, hogy épp melyik iránygombot tartjuk nyomva, alapvető támadásunk négyféle formát ölthet, úgy a földön, mit a levegőben. Fő karakterünk emellett hatféle speciális támadással is rendelkezik, ezek közül legfeljebb hármat vehetünk fel aktuális repertoárunkba. A kardforgatáson túl persze lehetőségünk van védekezni és kitérni is, illetve visszaverni az ellenfelek bombáit és lövedékeit. A győzelem záloga ugyanakkor a folyamatos mozgás és a halálpontos időzítés, a támadásokat összefűzve pedig pusztító kombókat hajthatunk végre.

A játék kivitelezése és alapötlete egészen parádés, csak a kihívással akadnak problémák, de ez még javulhat!

A rendszert tovább bonyolítja, hogy az irányítást nem elég egyszer megtanulni, hiszen némi vagdalkozás után két újabb hőst is megnyithatunk. A három karakter értelemszerűen három eltérő harcstílust képvisel más-más fegyverekkel és speciális támadásokkal. Ahogy pedig már említettem, egy csipetnyi fekete mágiával ellenfeleink bőrébe is belebújhatunk, így csak rengeteg gyakorlással sajátíthatjuk el a küzdelem minden csínját-bínját.

A játékban három hős áll a rendelkezésünkre, sőt, még kooperatív módban is játszhatunk, de a non plus ultra, hogy még az ellenfelek bőrébe is belebújhatunk, ha úgy tartja kedvünk.

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 4 GB HDD

Egyedi ötletekkel fűszerezett akció-platform hibrid, ami sajnos nem nyújt elég kihívást a hosszan tartó szórakozáshoz.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

Gyönyörű grafika, rengeteg játszható karakter, összetett harc és újszerű játékelemek.

KONTRA

Meredeken csökkenő kihívás, irányítási nehézségek és suta menürendszer.

75%

Mindennek tükrében tehát nem meglepő, hogy első próbálkozásaink valószínűleg csúfos kudarcba fulladnak majd, ám a játék idővel rengeteg segítséget nyújt a túléléshez. Bár halálunkkal elveszítjük a pályákon felvett vagy megvásárolt tárgyakat és fegyvereket, aktuális szintünket és megspórolt aranyunkat büntetlenül megtarthatjuk. Ennek – és a lassan felhalmozott tapasztalatnak – köszönhetően későbbi kalandjaink egyre sikeresebbek lesznek, néhány óra elteltével pedig már sportot űzhetünk a keményebbnél keményebb útvonalak bejárásából.

RÖPKE POKOLJÁRÁS

A boszorkánymester legyőzése tehát korántsem lehetetlen feladat, sőt a műfajjal csak most ismerkedő játékosok is kipipálhatják az utolsó szintet a negyedik-ötödik nekifutásra. Persze a keményebb roguelike címekhez hasonlóan az Abyss Odyssey is azzal a céllal készült, hogy szinte végtelenszer újrajátszható legyen, a kötelező változatosságot pedig a véletlenszerűen generált szintek, a megvásárolható tárgyak és az új karakterek hivatottak garantálni. Mindez rendjén is van, ám a koncepció egy hasonlóan fontos ponton, a kihívás terén látszik elvérezni. A beépített mankók és az örök érvényű szintlépések ugyanis egy idő után nevetségesen lefaragják a nehézséget, így a sikerélmény lassan monotonitássá halványul.

Ha azonban hihetünk a fejlesztőknek, a játék folyamatosan bővülni fog, mégpedig egy egészen egyedi rendszer mentén. Az ötlet lényege, hogy minél több játékos győzi le a szunnyadó boszorkánymestert, a főmenüben ránk meredő maszk annál inkább széttöredezik, ha pedig az utolsó darabok is elporladtak, új tartalmak és kihívások érkeznek a játékhoz. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az érdeklődést csupán ez az ígéret képes hosszú távon fenntartani, így az ACE Team jobban teszi, ha a vérfrissítés előtt alaposan megszívleli a rajongói kritikákat. Jelen állapotában az Abyss Odyssey csak egyedi látványvilágával és többszemélyes módjával tud kiemelkedni a középszerűségből, az új játékelemek pedig néhány óra után felhígítják a műfaj alapjául szolgáló könyörtelen kihívást. Ha tehát a chilei srácok nem keményítenek be a frissítéssel, játékuk végleg eltűnhet a boszorkánymester süllyesztőjében...

LÉLEKTOLVAJ

Az Abyss Odyssey egyik legszórakoztatóbb funkciója a lélekrablás, ami siker esetén megadja az alakváltás lehetőségét. Ahhoz azonban, hogy ténylegesen beszippantsd egy ellenfél lelkét, legalább a démonnal azonos szintű karakterrel kell elvégezned a műveletet, máskülönben csak a manát pazarlod. Mielőtt pedig túlzásokba esnél, fontos tudni, hogy egyszerre csak egy lélek lehet a tarsolyodban.

ALAKVÁLTÓ PRAKTIKÁK

Az ellenfelek bőrébe bújni remek móka, és az egyedi képességek miatt hihetetlenül változatossá is teszi a játékot. Ennél azonban sokkal komolyabb érv az alakváltás mellett a túlélési esélyek drámai növekedése, hiszen így gyakorlatilag két karaktert irányíthatsz. A gyakori szerepcserével ráadásul sokat trükközhetsz: a csata közben elhullott gyógygömböket mindig a gyengébb karakterrel érdemes felvenni.

NEVETŐ HARMADIK

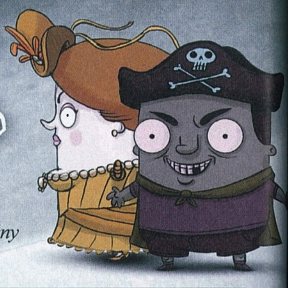
Míg második főkarakterünk, a szellemszerzetes megnyitása nem igényel különösebb agymunkát, a harmadik hős feloldása már trükkösebb feladat. Első lépésként el kell zarándokolnod a barlangrendszer (arany színnel jelölt) kincses szobájába, majd az ott található szökőkútba annyi pénzt hajigálni, amennyit nem szégyellsz. Az adományok több végigjátszás során összeadódnak, és előbb-utóbb elnyered a jutalmat.

TANULJ A PROFIKTÓL!

Ha igazán magas szinten szeretnéd űzni a démonirtást, felejtsd el a játék fapados oktatómódját, és hagyatkozz legjobb barátodra, az internetre! Bár az Abyss Odyssey csak pár hete jelent meg, a fórumok már most tömve vannak hasznosabbnál hasznosabb taktikákkal és tanácsokkal, beleértve olyan speciális támadásokat is, melyeket máskülönben csak véletlenül fedeznél fel.

RÉM RENDETLEN CSALÁD

Wayward Manor



[ÍRTA LOR] *Ha szereted Neil Gaiman könyveit és a videojátékokat, biztos tűkön ülve vártad a Wayward Manor című alkotást, ami az író első próbálkozása az iparban. Sajnos a végeredmény végül nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, azonban ez csak részben a szerző hibája.*

Neil Gaiman a posztmodern irodalom egyik legnépszerűbb írója, többek közt neki köszönhetjük a Coraline, a Csillagpor, az Amerikai Istenek és a Sandman történeteket. A szerző főként fantasy/horror hangulattal átitatott történetei többször bizonyították már filmes környezetben is, Gaiman pedig újabban a videojátékok műfaját kóstolgatja, ráadásul egy indie fejlesztőcsapat társaságában. A The Odd Gentleman fejlesztői először a The Misadventures of P.B. Winterbottom című platformjátékkal hívták fel magukra a figyelmet, ami jól eltalált groteszk hangulatával kimondottan emlékezetesre sikerült. A Wayward Manor viszont csak sajgó nyomokat hagyott bennem.

RÉMKASTÉLY

A kísértettörténet az 1920-as évek idején játszódik, mikor is a Budd család egy régi, viktoriánus kori kastélyba költözik. Természetesen ezt nem nézi jó szemmel a kúriában évszázadok óta lakó szellem, és legfőbb céljául tűzi ki az újdonsült lakók elkergetését. Ezen a konfliktuson alapul az egész játékmenet, amiben a dolgunk mindössze annyi lesz, hogy frászt hozzunk mindenkire. Csavaros szálak és fordulatok nem nagyon vannak, Gaiman munkája az alapötleten kívül csak az elenyésző mennyiségű párbeszédekben és feliratokban érhető tetten – bár ha a fejezetek közt nem az író tompa hangja vezetne át minket, nem is igazán lehetne megmondani, hogy mindez az ő műve. A Budd család tagjait sem ismerjük meg közelebbről, csak azt látjuk, hogy mufurc és elviselhetetlen teremtmények, akiket mindenképpen el kell üldözni. A szöveges termés tehát elég soványka, és egy sebtében összedobottnak tűnő, nem túl kidolgozott keretbe foglalja a ránk váró rémmesét.

KOPP, KOPP, KI KOPOG?

Az egyes fejezetek a kastély egy-egy szobájában kaptak helyet, ahol minden esetben egy vagy több lakót kell megijeszteni a helyszínen található tárgyak segítségével. A feladatunk legtöbbször kimerül az üvegek lelökésében, az ablakok kinyitásában (hogy a szél átfújjon egy kerekes asztalt a szobán), egy-egy szobor megrázásában, vagy más, apró interakciók kivitelezésében. Az áldozat berezelését egy felszálló koponya jelzi, és ettől az „ijedtségmérő" feljebb kúszik. Hat „koponyareptetés" után a mutató kiakad, és ekkor teljes kétségbeesést tudunk előidézni azzal, hogy a szoba összes tárgyát meglebegtetjük a paranormális hatalmunkkal, ami a lakók rettegésével párhuzamosan egyre komolyabb hatású. Az első két etapon még meg is van az újdonság varázsa, ám ez hamar elkopik, mivel az egyes pályákon szinte mindig ugyanazok a tárgyak ismétlődnek, ráadásul a feladványok sem nevezhetők túlságosan bonyolultnak. Ha ennek ellenére mégis nehézséget okozna egy-egy szoba, akkor sem a feladat összetettsége keseríti meg az életünket, hanem az, hogy az objektumok nem úgy reagálnak, ahogyan azt vártuk volna, plusz nem szabad átsiklani a bugok, glitchek és összeomlások felett sem, melyek legalább olyan remek munkát végeztek a rémisztgetés terén, mint szellem alteregóm.

Apró érdekesség, hogy a családtagok különböző félelmekkel rendelkeznek, így mégis szorult egy leheletnyi változatosság a játékmenetbe. A ház úrnője például túlságosan hiú, így nála a ruhái rongálásával, na meg egerek elszabadításával érhetünk el sikereket. A vadász nagypapát a trófeáival kell ijesztegetni, a habzsolháp ikrek legnagyobb gyengesége pedig a romlott édesség. Bár a játék próbálja fokozatosan adagolni a használható tárgyakat, néha túl sok objektum található a képernyőn, így hamar azon kaphatjuk magunkat, hogy összevissza kattintva kísérletezünk – a leesett üvegek, tárgyak viszont rögtön visszakerülnek a helyükre, így még különösebb rizikó sincs az elrontott lépésekben. A fejtörést okozó percek is lerövidülnek azzal, hogy a szükségesnél több mód van az ijedtségméter feljebb tornázására, így nem nagyon kell extra megoldásokat keresnünk, sokszor a legegyszerűbbek ismételgetésével is tovább lehet haladni. Van viszont minden helyszínen három összetettebb kihívás (eleinte leírás nélkül), melyek után achievementek járnak, és ezek azért kicsit javítanak az összképen. A Wayward Manor öt fejezetet, azokon belül több pályát tartalmaz, de még így is 2-3 óra alatt végig lehet rajta futni, aminek oka főleg az, hogy a minták felismerését követően a játékmenet túlságosan egyszerűvé és önismétlővé válik.

A lakók mondjuk legalább tényleg annyira irritálóak, hogy öröm őket halálra ijeszteni.

Ide valami „szellemeset" kellene írni, de semmi igazán frappáns nem jut az eszünkbe.

ADATOK

KIADÓ
Moonshark

FEJLESZTŐ
The Odd Gentleman

MŰFAJ
puzzle/kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz processzor, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Hiába vártuk nagyon, a végeredmény kissé kiábrándító, és ezen még Neil Gaiman neve sem segít.

GRAFIKA: **45%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Remek hangok, kellemes hangulat és pár ötletesebb feladvány (sajnos nem túl sok).

KONTRA
Rövid, repetitív és túlságosan egyszerű.

58%

KÜLSŐ BORÍTÁS

A végigjátszásra az ösztönözhet minket, hogy a hangulat összességében kellemesre sikerült, még ha nem is olyan karakteres és egyedi, mint ahogy azt egy Gaiman által megálmodott világtól várnánk. A taps ebben az esetben a hangokat illeti, melyeknek sikerül egy vicces/misztikus atmoszférát teremteni, ráadásul a karakterek feltűnésekor mindig felcsendül a saját témájuk és hangszerük. A képi megoldások viszont már nem a legszebbek, de a felhasznált színek és a humorosabb berendezések alkalmanként sikeresen javítják az összképet.

Mindezt nagyjából 10 euróért szigorúan a vérbeli Neil Gaiman rajongóknak ajánlom, akiknek számolniuk kell azzal, hogy a szívük könnyen összetörhet. A legszomorúbb mégis az, hogy magamban mindvégig azt kérdezgettem: tényleg ez a csapat készítette a The Misadventures of P.B. Winterbottomot? És miért nem maradtak inkább a platformjátékoknál?

AZ ELSÜLLYEDT REMÉNY

Dark Souls II: CROWN OF THE SUNKEN KING

[IRTA CHOCHO] Amikor már azt hittük, hogy a halálnál nincs rosszabb, a japán FromSoftware munkatársai álnok kacaj kíséretében piacra dobták a DLC-trilógiájuk első részét, ami a legendás elsüllyedt király legértékesebb ereklyéjére fókuszál.

Király vagy a Dark Souls II-ben? Biztos? Azért jó, ha még így is felkötöd az alsónemût, mert ez a DLC bizony kemény dió lesz!

A Dark Souls II nem az a játék, amihez egyszerű a történetet kibővítő DLC-t készíteni, hiszen a sztorit a játék csak apró nyomok formájában kommunikálja a lelkes kalandorok felé, sokan pedig még a második vagy harmadik végigjátszás után sem értik pontosan, hogy mi történik Drangleic elátkozott királyságával a záróképsorok után. Ezért aztán fejet hajtunk a japán FromSoftware fejlesztői előtt, ugyanis pár kellemetlen apróságtól eltekintve teljesen korrekt kiegészítőt tettek az asztalra a Crown of the Sunken King DLC képében, ami három, egymással összefüggő letölthető tartalom első darabja. Bár az expanzió hivatalosan egy-két óra alatt végigjátszható, ezúttal az alapjátéknál is nehezebb túra vár ránk egy elveszett, föld alatti birodalomban, aminek köszönhetően igazi pokoljárásra vállalkoznak azok az elvetemült rajongók, akik megveszik a 9,99 eurót kóstáló csomagot, vagy épp a 24,99 eurós szezonbérletet.

ÉLET A HALÁL UTÁN

Akik a Dark Souls II történetére kíváncsiak, kövessék a cikk alján található QR-kódot, mert a PC Guru Online-on már megfejtettük a legtöbb rejtélyt. A kellő ismeretek birtokában pedig csupán az a kérdés marad megválaszolatlan, hogy mégis miért akarjuk megtalálni a Drangleic előtti királyságok uralkodóinak koronáit. Segíti ez az átok megtörését? Tudhattak valamit az ősök, amit mi nem? Sajnos válaszokkal nem kecsegtet a Crown of the Sunken King, ellenben a kihívás mértéke már a DLC telepítését követően feltornássza az ember szemöldökét. Itt ugyanis nem a menüből indul az új kaland, és Majulában sem terem ott a semmiből egy eddig nem látott szereplő, aki jól megmondja a tutit. Nem, ez itt kérem a Dark Souls II, ahol még a pénzért megvett kiegészítőt is csak nyomozással lehet elindítani. Mivel azonban nem mindenki születik sherlocki szimattal, eláruljuk, hogy a DLC-t egy új, a készletünkben a kulcsok között fellelhető tárggyal aktiválhatjuk, méghozzá Black Gulchban, a The Rotten boss megölése után feltáruló barlang egy titkos szökőkútja előtt. Ebből a Dark Souls II-t ismerő olvasók már kitalálhatták, hogy új karakterrel bizony időbe telik a Crown of the Sunken King helyszínéül szolgáló Shulva nevű város felfedezése, elvégre a The Rotten a sokadik főellenfél a sorban, de hát mit mondhatnánk erre? Ez a Dark Souls, fogadd el, vagy meghalsz!

SZENTSÉGTELENSÉGES ÉG

Shulvába alászállva egy ősi piramis köré épült civilizáció romjait találjuk, melyek között csak úgy hemzsegnek az élőholtak. Hogy merre menjünk, mit csináljunk, senki sem mondja meg; vagy elkezdünk kísérletezni, és a saját bőrünk árán jövünk rá a megoldásra, vagy jobb, ha rögvest feladjuk. Mivel a FromSoftware az alapjáték befejezése után ajánlja a Crown of the Sunken King elindítását, egyértelmű, hogy a várost benépesítő ellenfelek sokkal keményebb diónak számítanak, mint Drangleic bármely más helyszínének eleven hullái. A shulvai katonák rengetegen vannak, jól felszereltek, és a mesterséges intelligencia érzékelhető javulása miatt határozottan fenyegetőek, így erősen ajánlott távolsági fegyverekkel az övünkön (vagy ami még jobb, egy mágus karakterrel) elkezdeni a kiegészítőt. A város egyébként öt nagyobb területet foglal magába, és három főellenféllel (ebből a harmadik igazából egy háromfős banda), számtalan új tárggyal, fegyverrel és felszereléssel kecsegtet, ám ezek közül csak a bossok számítanak érdemi újdonságnak, lévén a legtöbb holmi és felszedhető cucc egy 200+-os karakter számára már fabatkát sem ér. Ellenben az új főellenfelek ugyanolyan izgalmasak, brutálisak és érdekesek, mint az alapjátékban található rokonaik – személy szerint inkább nem mondok róluk többet, de annyit elhintek, hogy egyikük számtalan megválaszolatlan kérdést hagy maga után, megalapozva a két későbbi DLC-t.

ÚJRA MEGHALUNK MAJD

A Crown of the Sunken King kellemes kis kiegészítő, ami még a viszonylag kevés értelmes újdonság ellenére is leköti az embert. Ugyanakkor muszáj megjegyeznünk, hogy a From pályatervezői itt-ott már átestek a ló túlsó oldalára. Shulva városa olyan épületkomplexum, ami még egy fantasyvilágtól is nehezen hihető: megannyi felesleges zsákutca, tévút és építmény várja a nekropolisz látogatóit, enyhén frusztráló végeredményt alkotva, az összképen pedig csak tovább ront, hogy nagyon kevés tábortűz található a DLC-ben, ráadásul a New Game Plus ráknfenéjeként emlegetett vörös fantomok is az ember idegeire mehetnek. A Crown of the Sunken King tehát nem tökéletes csomag, külön vételnek kicsit erős is 3000 forintért, de a szezonbérlet első DLC-jeként jó felvezetés, amit talán nagyobb szabású kalandok követnek a további két letölthető kiegészítőben.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
co-op és kompetitív

GÉPIGÉNY

3 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 9600GT / Radeon HD5870, 8 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy jól összerakott DLC klassz bossokkal és egy frusztrálóan felépített, de meglehetősen méretes új területtel.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A Dark Souls II játékmenete, hangulata és kálváriája folytatódik, ráadásuk új főellenfeleket is táncba hívhatunk.

KONTRA

A pályatervezés sokszor bizarr, és bár sok új holmi található a DLC-ben, ezek többsége sajnos nem nevezhető kifejezetten hasznosnak.

80%

CIKK **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a cikkünkre, amiben megfejtjük a Dark Souls II történetét, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/cikk/ds2

ESTI MESE FELNŐTTEKNEK

THE WOLF AMONG US

A TELLTALE GAMES SERIES

A TELJES ELSŐ ÉVAD

[IRTA BATE] **Júliusban véget ért a The Wolf Among Us első évada, mi pedig elölről játszottuk végig mind az öt epizódot, hogy aztán a teljes élmény birtokában osszuk meg veletek a véleményünket. Vajon a fabulák kalandja felveszi a versenyt a The Walking Deaddel? Tesztünkből kiderül!**

Habár a Telltale Games nem a The Walking Dead képregény adaptációjával kezdte az epizodikus kalandjátékok/interaktív filmek készítését (hiszen ott volt a Sam & Max széria, a Vissza a jövőbe és a Jurassic Park is), de mégis az élőhalottak hozták meg számukra az igazán nagy sikert. Mindez persze nem véletlen, hiszen a sztori és az atmoszféra szempontjából a zombiapokalipszis során játszódó történet a csapat legerősebb munkája, és a drámai első évad után kíváncsian vártuk, hogy a fejlesztők milyen irányba indulnak tovább. Természetesen a TWD-ből lett második etap, ám ami ennél fontosabb, hogy a srácok megszerezték egy másik díjnyertes képregény, a Fables adaptációs jogait is – ebből született a jelen tesztünk tárgyát képező The Wolf Among Us. Elöljáróban csak annyit, hogy most már bizton állítható: a Telltale Games a filmeknél sokkal jobban ért a rajzolt történetek feldolgozásához...

MESEHŐSÖK A NAGY ALMÁBAN

A kaliforniai csapat által választott képregény, a Fables egy különleges sorozat, hiszen a klasszikus mesék hőseit (Piroska, Hófehérke, Szépség és szörnyeteg stb.) helyezi modern környezetbe, napjaink New Yorkjába. A magukat csak fabuláknak (Fables) tituláló karaktereket elűzték az eredeti otthonukból, így a mi világunkban kénytelenek boldogulni, miközben titokban kell tartaniuk, hogy kik is ők valójában.

A kitaszított karakterek saját kis közösséget alkotnak, Fabletown lényegében egy város a városban, ám a körülmények egyáltalán nem mesések, ugyanis a fabuláknak ugyanolyan nehéz (ha nem nehezebb) a boldogulás, mint a halandóknak. A Telltale játéka tehát ebben a különleges világban játszódik, ám ahogy a TWD esetében, úgy itt sem egy hagyományos adaptációt kapunk, hanem egy teljesen eredeti és új történetet, amit még a képregényolvasók sem ismerhetnek. Párhuzam persze akad a rajzolt kaland és a videojáték között, hiszen ahogy a képregény első füzete, úgy a The Wolf Among Us is egy brutális gyilkossággal dob minket a történések közepébe.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
Interaktív film / kalandjáték

MULTI
nincs

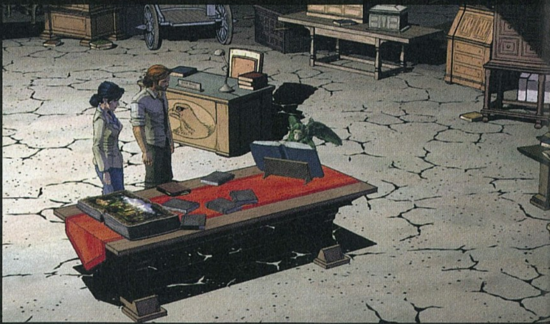
INFO

A The Wolf Among Us első epizódja 2013. október 11-én jelent meg, az ötödik rész pedig 2014 júliusa óta elérhető. PC-re a teljes első évad 23 euróért szerezhető be a Steamen. A játék megjelent X360, Xbox One, PS3, PS4 és PS Vita platformokra is.

KINN A BÁRÁNY, BENN A FARKAS

Főhősünk Wolf Bigby, a mesékből ismert farkas, aki már nem rosszfiú, hanem Fabletown seriffje, a rend és a béke őre. Történetünk elején egy rutinlátogatás válik csetepatévá (mit ad isten, épp a vadásszal), Bigby kisegít egy örömlányt, ám a cselekmény akkor indul be igazán, mikor pár órával később az említett hölgy fejét megtaláljuk a fabulák otthonául szolgáló apartman lépcsőjén. Az akár évszázadokig élő egykori mesehősök csakis úgy pusztíthatók el, ha valaki levágja a fejüket, így a seriff számára nem kérdés, hogy a gyilkosság a titkot ismerő közösség

Remek atmoszféra, kiváló történet és érdekes karakterek. Ezt nyújtja a The Wolf Among Us!



Ha kíváncsi vagy a The Walking Dead játéksorozat első évadáról írt tesztjeinkre, akkor az okostelefonoddal, vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

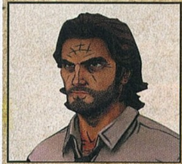
88%

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/twd-s1

Fabulák, egy elveszett világ hősei

A The Wolf Among Us hősei csak fabulaként (erre utal a képregény eredeti címe, a Fables is) hivatkoznak egymásra, és az öt epizód során számos olyan karakterrel összefuthattok, akik ismerősek lesznek azokból a mesékből, amelyeket gyermekként elalvás előtt hallhattatok. Összeállításunkban csak néhány figurát szedtünk össze, nekik azonban fontos szerep jut a rátok váró történet során.



A FARKAS

Wolf Bigby, aki annak idején megette a nagymamát, és az ágyban megbújva várta Piroskát. Történetünk idején már régen túl van ezen a zavaros időszakon, és Fabletown seriffjeként igyekszik rendet tenni a meglehetősen öntörvényű és nem mindig készséges fabulák között.

HÓFEHÉRKE

Hófehérkére ebben a világban nem várt hepiend, hiszen a herceg már rég nincs mellette, és a fényűző élet is a múlté. Helyette adott egy idegesítő főnök (Ichabod Crane) és egy bürokratikus hivatal, ahol mindennap helyt kell állni, és a fabulák ügyes-bajos dolgait intézni.

A VADÁSZ

A vadász, aki egykoron „megmentette" a nagymamát és Piroskát, mára egy kiégett alak, aki az italban és a könnyű nőkben keresi a vigaszt, nem mellesleg még mindig hajlamos összeakasztani a bajuszt a farkassal. A lelke mélyén viszont jó ember, csak ez kívülről már nem nagyon látszik...

A SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG

Talán az egyetlen álompár, akik a mesevilágból történt száműzetés után is együtt maradtak. Persze az ő életük sem fenékig tejfel, hiszen hozzászoktak egy életmódhoz, amit igen nehezen adnak fel. Ebből lesz is problémájuk bőven a ránk váró kaland során.

ICHABOD CRANE

Fabletown első embere, aki a polgármester távollétében látja el a vezetői feladatokat. Nem egy kifejezetten szimpatikus figura, és a játék öt epizódja során ki is derül, hogy miért rühelli minden fabula. Gyáva és alattomos alak, vigyázzatok vele!

egyik tagjának műve. A szerencsétlen áldozat felfedezését követően azonnal beindul a nyomozás, és az öt epizód során szép lassan kiderül, hogy Fabletown lakói minden korábbinál messzebb kerültek az egykoron mesés életüktől...

JÁRT UTAT...

Aki az elmúlt években játszott akár egyetlen Telltale-féle kalandjátékkal is, azt nem érik majd komoly meglepetések, hiszen a The Wolf Among Us ugyanazt a sémát követi, mint a közelmúltban megjelent elődei. Sőt: nem túlzás azt állítani, hogy a fabulák története már színtiszta interaktív film, lévén a klasszikus értelemben vett játék, azaz a tárgykeresés és kombinálás, a felfedezés és az akciót kínáló QTE

Ahonnan királylányok és hercegek jöttek, ott akadtak trollok is, és bizony köztünk járnak!

momentumok minimális szerepet töltenek be, és ha fejezetenként akad is háromnégy ilyen lehetőség, akkor is mindent ezüsttálcán kapunk, elakadni vagy akár rossz irányba haladni egész egyszerűen képtelenség (Game Over felirattal is csak egyszer találkoztam, mikor az utolsó részben nem püföltem elég gyorsan a gombokat). Hősünkkel helyszínről helyszínre vándorlunk, az átkutatható terepek szokás szerint igen kicsik, és a program minden megvizsgálható és felszedhető dolgot eltéveszthetetlen karikákkal jelez számunkra. Amire komolyabb ráhatásunk van, az a párbeszédek menete: minden dialógus során négy opció közül választhatunk, és ilyenkor csakis rajtunk múlik, hogy milyen hangot ütünk meg a többi karakterrel.

A beszélgetéseink elméletben ezúttal is kihatnak a cselekményre, a program külön jelzi, hogy milyen reakciót váltottunk ki a szereplőkből, és bár tény, hogy idővel

KIK EZEK A LÁNYOK ÉS FIÚK?

A Telltale Games nem nevezhető túl régi motorosnak a szakmában, annak ellenére sem, hogy a srácok számtalan játékot készítettek viszonylag rövid fennállásuk alatt. A TTG-ként is emlegetett stúdiót 2004 júniusában alapította három volt LucasArts-alkalmazott, hogy újra életet leheljenek az akkor már közel egy évtizede halottnak gondolt kalandjáték stílusba. A Telltale-t eleinte nem vette komolyan a sajtó, elvégre 2004-ben még sehol sem volt a mai indie-láz, de a Sam & Max: Season One című őrületes kaland meggyőzte a szkeptikusokat arról, hogy a kaliforniai banda még viheti valamire. Így is lett: mára a csapat olyan alkotásokból hegesztett kalandjátékot, mint a The Walking Dead képregény, a Helyszínelők tévésorozat(ok), vagy épp a Vissza a jövőbe! filmtrilógia. A brigád most épp egy Trónok harca és egy Borderlands adaptáción dolgozik.

Bár a fabulák a valóságba száműzettek, nem kell lemondaniuk a varázslatok hatalmáról!

érezhetjük a döntéseink hatását, ezúttal is csak egy ügyesen felépített illúzióról van szó, egy A-ból B-be haladó történettel, ahol csak apró elágazások vannak, de a komolyabb szituációkon és a végkimenetelen valójában nem változtathatunk (ez alól csak a finálé nagy morális döntése kivétel, ez a későbbiekben ugyanis akár komolyabban is befolyásolhatja az esetleges folytatás menetét). A döntések viszont nem csak a dialógusoknál jönnek elő: alkalmanként választanunk kell a meglátogatandó helyszínek között (ilyenkor mindig felmerül a kérdés, hogy vajon miből maradunk ki...), sőt, olykor az egyes karakterek sorsa is rajtunk múlik. A korlátozott szabadság és cselekményformálás ugyan sokak számára visszaüthetne, a formula azonban most is működik, köszönhetően a remek történetnek és a mesteri tálalásnak.

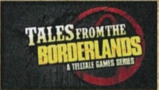
MERÜLJ EL BENNE!

Ahogy azt már említettük, a The Wolf Among Us valójában nem egy klasszikus kalandjáték, sokkal inkább egy interaktív film, aminek mi magunk is a részesei vagyunk, és ez jól is van így, legalábbis addig, amíg működik a dolog, amíg a feltáruló sztori képes magával rántani a játékost. Ezen a téren pedig nincs hiba, a Telltale Games szakemberei ismét kitettek magukért – ha belevágtok a kalandba, akkor ne lepődjetek meg, ha egy ültőhelyetekben végigjátsszátok az egészet!

Főhősünk egy igazi ellentmondásos karakter, az egykori rosszfiú, aki igyekszik levetkőzni a természetét és a közösség javára válni, miközben mindenki tart tőle és összesúgnak a háta mögött. Maga a világ kellően érdekes, keveredik benne a fantasy, a modern világ, a varázslat, továbbá tele van érdekes és meglepő figurákkal, akiket gyerekkorunk óta ismerhetünk. Ám semmi és senki nem az, aminek elsőre látszik, vagy aminek és akinek megismertük, és a cselekmény előrehaladtával nemcsak Fabletown titkaira derül fény, de egészen új megvilágításba kerülnek az egykori gyerekmesék is (például Piroska és a farkas mindenki által ismert története). Ez a furcsa egyveleg egy egészen sajátos atmoszférát eredményez, amit csak tovább erősít, hogy a The Wolf Among Us lényegében egy klasszikus noir sztori, nyomozóval, erős női karakterekkel, alvilági figurákkal, kendőzetlen kegyetlenséggel és mocskos, nem túl szívderítő környezettel.

A Telltale szériája nem a játékmenetével, hanem a hangulatával, különleges világával, egyedi szereplőivel, történetével és fordulataival nyűgözi le a játékost. Tényleg olyan,

Jön, jön, jön...?



TALES FROM THE BORDERLANDS

A Telltale még idén ősszel kidob egy újabb sorozatot, ahol a Borderlands világában, Pandorán kalandozhatunk két új főhőssel.

GAME OF THRONES

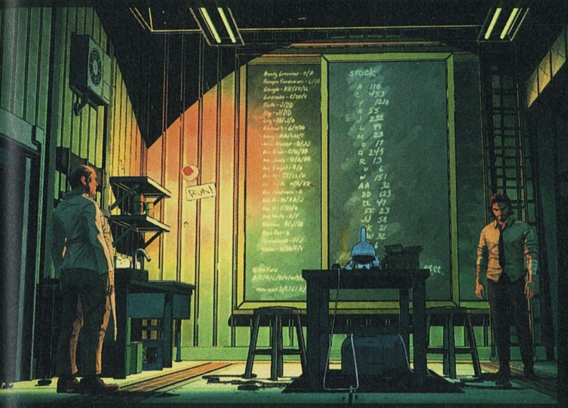
A csapat műhelyében készült egy Trónok harca játék is a jól bevált formula szerint, de erről a projektről még szinte semmit nem lehet tudni.

THE WALKING DEAD – 3. ÉVAD

Már csak egy rész van hátra a második évadból, és nagyon meg lennénk lepődve, ha nem készülne egy harmadik sorozat is.

THE WOLF AMONG US – 2. ÉVAD

A Fables alapján készült szériát imádják a kritikusok és a játékosok is, így szinte biztos, hogy lesz folytatása!



New Yorkban vagyunk, és a fabulák mindent megtesznek, hogy elvegyüljenek a halandók között. És ugyan mi lehetne hétköznapibb a Nagy Almában, mint egy klasszikus sárga taxival utazni...?

mintha egy lebilincselő sorozatot néznénk, csak itt a továbbhaladás érdekében muszáj ilyen-olyan döntéseket hozni, vagy éppen elnáspángolni egy-két rosszfiút.

KÜLÖNLEGES ÉS SZERETHETŐ

A fentiek persze egyáltalán nem működnének, ha az amúgy remek sztori mellé nem járna kielégítő körítés. Szerencsére esetünkben erre nem lehet panasz – továbbra is egészen megdöbbentő, hogy a fejlesztők mit képesek kihozni az évek óta használt játékmotorjukból. A cel-shading grafika minden korábbinál jobban passzol a Fable világához, a vastag vonalakkal megrajzolt karakterek még sosem néztek ki ilyen jól, ráadásul az alkotók ezúttal a színekkel sem spóroltak, búcsút inthetünk a TWD szürkés/barnás helyszíneinek, itt a sárga, a lila, a kék, a zöld és további élénk árnyalatok viszik a prímet, és az összhatás helyenként egészen káprázatos (és képregényes, ami azért kiemelten fontos).

Nem olyan letaglózó, mint a The Walking Dead első évada, de még így is minőségi szórakozás!

Persze a motornak és a grafikának továbbra is megvannak a maga hibái, így a karaktermozgás még mindig darabos kissé, és a közeli képek (főleg a kezek) sem néznek ki túl jól, de ha a teljes egészet vizsgáljuk, akkor a külcsín szempontjából is egy egyedi és emlékezetes programot kapunk, amiből öröm megosztani a legemlékezetesebb pillanatokat.

És nemcsak a látvány van rendben, hanem a szinkron és a zene is; utóbbi a játék közben ügyesen a háttérbe szorul, a főcím remekbe szabott dallamaitól viszont minden egyes alkalommal kirázott minket a hideg.

A játék egyik legfontosabb mondanivalója, hogy ne ítélj elsőre! Sőt, másodikra sem!

TÉGED IS VÁR FABLETOWN

A The Wolf Among Us remek szórakozás, de hogy a bevezetőben feltett kérdésre is választ adjunk, azt le kell szögezni, hogy a játék minősége az első The Walking Dead színvonalát nem éri el, több okból sem. Egyrészt hiába kapunk itt is öt epizódot, a teljes évad kevesebb mint kilenc óra alatt végigjátszható, tehát vannak olyan epizódok, amelyek alig kétórányi játékidőt nyújtanak. A sztori ugyan lebilincselő és fordulatos, de a szereplőkhöz sosem kerülünk olyan közel, mint Lee-hez és Clementine-hoz, így ebben a játékban a drámai felhang sem olyan erős, mint a zombis kalandban, és bár a végkifejlet tényleg nagyot durran, korántsincs akkora hatással az emberre, mint a TWD utolsó képsorai – éppen ezért, ha valaki hasonló katarzist vár, az könnyen csalódhat.

Kihívás lényegében nincs a programban, hacsak nem vesszük annak az összes achievement és fabulakönyv megszerzését. Utóbbiak a játék történetéhez és világához szolgáltatnak háttérinfókat, és a pályákat járva, a tárgyakat megvizsgálva, továbbá beszélgetések során gyűjthetjük be őket. Ha viszont szeretnénk az összeset a magunkénak tudni (ha másért nem, hogy meglegyenek az ide kapcsolódó kitüntetések), akkor nagyon körültekintően kell játszani, tényleg mindent meg kell vizsgálni, sőt, minden ránk váró választást végig kell zongorázni. Ehhez viszont szerencsére már nem kell végigjátszani az egyes részeket, ugyanis egy-egy fejezet közben is vannak visszatölthető mentések, így megvan a lehetőség, hogy egy adott pillanatra lépjünk vissza, sőt, az epizódoknál akár cserélhetjük is a mentett állásokat, így tényleg minden lehetséges opciót kipróbálhatunk viszonylag rövid idő alatt.

A Fables alapján született kaland tehát messze nem tökéletes, de ha szereted a jól megírt, fordulatos sztorikat, és nem bánod, ha nem mindig vagy ura a helyzetnek, akkor megéri kifizetni érte azt a 23 eurót – garantáltan nem bánod majd meg a vásárlást, és közel tízórányi minőségi szórakozásban lesz részed.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2 GHz CPU, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 6 GB HDD

Egy újabb remek interaktív sorozat a Telltale Games műhelyéből, lebilincselő sztorival, remek karakterekkel és lehengerlő hangulattal.

GRAFIKA	89%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	70%

PRO

Érdekes és fordulatos sztori, meglepően szép és változatos látványvilág, kiváló hanganyag kíséretében.

KONTRA

Kihívás egyáltalán nincs a játékban, rövidebb is, mint számítottunk rá, illetve az események feletti hatalmunk is csak illúzió.

85%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/the-wolf-among-us

MEGKOPOTT HÍRNÉV

QUEST FOR INFAMY

[ÍRTA MAHMUD] Mint minden valamirevaló történet, a Quest for Infamy is egy görbe éjszakán kezdődik – mert ugyan ki kíváncsi arra az estére, amit otthon töltöttél a tévé előtt? Ám ahogy az ilyenkor lenni szokott, sajnos ezt a sztorit is jobb elmesélni, mint átélni…

De ne szaladjunk ennyire előre! Azon az ominózus éjszakán minden hájjal megkent hősünk, Roehm épp aktuális szeretőjét boldogítja, amikor a mit sem sejtő apósjelölt benyit lánya szobájába. Mivel pedig a szóban forgó apuka történetesen a helyi báró, Roehm jobbnak látja, ha a fejvesztéssel járó magyarázkodás helyett angolosan távozik a kastély ablakán, és az őrök fáklyásmenetével a nyomában kereket old a legközelebbi város felé. A pórul járt Casanova szerencsére gyorsan összefut egy segítőkész paraszttal, aki nagylelkűen helyet kínál neki rozoga szekerén. Mire pedig Roehm másnaposan kikászálódik a puha szénából, a szekér már Volksville szürke falai előtt parkol, és talán mondani sem kell, hogy a békés városka élete fenekestől felfordul érkezésünkkel.

TISZTELET A KIVÉTELNEK

Ahogy tehát a cím is sejteti, a Quest for Infamyben nem a világ megmentésére indulunk egy fényes páncélú, makulátlan hőssel, hanem kisstílű csalóként igyekszünk (kétes) hírnévre szert tenni az elnagyolt pixelekből összetákolt fantasyvilágban. Ez a világ ugyanakkor nem csak múltidéző grafikája miatt lehet ismerős a tisztes kort megélt játékosoknak, hiszen a fejlesztők bevallottan a Sierra ötrészes kalandeposza, a (nagyrészt) szép emlékű Quest for Glory előtt akartak tisztelegni Roehm történetével. A QfI azonban már első ránézésre is több holmi nosztalgikus remake-nél, sajátos humorával ugyanis az Infamous Quests játéka inkább fricskázó paródia, mint ízléses feldolgozás.

A poénok és látványos kikacsintások ráadásul annyira szerves részét képezik a kalandnak, hogy szinte minden egyes dialógus igénybe veszi majd rekeszizmunkat. Párbeszédekből pedig rengeteg van a játékban: néhány díszletként megrajzolt karaktert leszámítva mindenkivel szóba elegyedhetünk a világban, az utolsó koldustól egészen a dúsgazdag bároig. Hogy az élmény még teljesebb legyen, a helyenként egyenesen briliánsra sikerült szövegkönyvet nem magunknak kell felolvasnunk a bajszunk alatt somolyogva, hiszen a fejlesztők valamilyen csoda folytán minden szereplőt saját szinkronhanggal láttak el a Kickstarteren összekalapozott, nem túl hivalkodó büdzséből. Bár ez az erőfeszítés rendkívül dicséretes az Infamous Quests részéről, a végeredmény sajnos gyakran tükrözi a nyilvánvaló kompromisszumot, miszerint a „szinkronszínészek” többsége a stúdió tagjai, illetve a fejlesztők barátai közül került ki. A komikusan túljátszott monológokon és elnagyolt akcentusokon túl a hangminőség is hagy némi kívánnivalót maga után, és az ember szinte látja lelki szemei előtt, ahogy a botcsinálta színészek összeülnek egy felvételre a szomszéd nappalijában. Persze ahogy az lenni szokott, akadnak kifejezetten üdítő kivételek is, a keményen túlórázó narrátor és a zseniális szövegírók előtt pedig őszintén emelem kalapomat.

Ha szereted a kalandműfajt és nem veted meg a humort, akkor a hibái ellenére is érdemes esélyt adnod a játéknak!

VÉLETLEN SZEREPOSZTÁS

Bár a QfI korai '90-es éveket idéző grafikája kifejezetten hiteles, sőt hangulatos, a méltatott hölgyek és urak munkájára bizony nagy szükség volt, hogy világa valóban életre keljen. A történet és a felfedezés központi szerepe miatt a karakterek és az egyes helyszínek kidolgozottsága különösen fontos tényező – szerencsére a játék aligha okoz csalódást ezen a téren. Egy-egy új képernyőre érkezve lehetőségünk van felmérni a környezetet és a közelünkben lézengő jámbor polgárokat, kedvenc narrátorunk pedig egy kattintásra elregél pár

ADATOK

KIADÓ
Phoenix Online Publishing

FEJLESZTŐ
Infamous Quests

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Quest for Infamy 2014. július 10-én jelent meg, kizárólag PC-re, és csak digitális kiadásban szerezhető be. A Steamen 20 euróba kerül, achievementekkel és Trading Card támogatással.

A fejlesztők olyannyira törekedtek a múltidézésre, hogy a program csak ablakban hajlandó futni, és még a 4:3-as képarány is az öreg monitorokat idézi!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGY KIS KLEPTOMÁNIA

A klasszikus kalandjátékok aranyszabálya a Quest for Infamyben is érvényes, vagyis vágj zsebre mindent, ami csak mozdítható! A felvehető tárgyak többségére később szükség lesz a küldetések folyamán, ám gyakran kombinálnod kell őket az egyes akadályok leküzdéséhez. Elakadás esetén ne feledkezz meg a hátizsákban is elérhető „szemgolyóról”, ami hasznos tippeket adhat a tárgyakkal kapcsolatban.

LÉGY RÉSEN!

A nagy szemlélődés természetesen nem csak ilyenkor hasznos, mi több, új helyszínre érkezve érdemes minden apró részletre rákattintani némi narrátori kommentár reményében. Mindez már csak azért is fontos, mert egyes átvezető jelenetek egyszerűen nem hajlandók elindulni a kellő kíváncsiskodás nélkül – ha tehát gyanúsan megakad a történet fonala, kezdj el intenzíven szemezni!

GYAKORLÁS TESZI...

... a mestert és a nevetségesen túltápolt karaktert. A tárgykombinálás mellett gyakran saját képességeid kamatoztatására is szükség lesz a küldetések teljesítéséhez, legyen szó lopakodásról, zsebmetszésről vagy épp falmászásról. A megfelelő jártasság megszerzéséhez pedig elég ezeket unalomig ismételni: közlekedj mindig lopakodva, és pár óra alatt te leszel a legjobb tolvaj a városban!

sort a szóban forgó tárgyról vagy személyről, legyen az egy kard, egy útszéli kavics vagy a formás kocsmárosné a pult mögött. Azon túl, hogy jóízűt nevetünk az ilyenkor előadott monológokon, ezek a rövid történetek az átélésben, sőt a küldetések megoldásában is sokat segítenek.

És ha már küldetések: bár eddig egész jól titkoltam, a fentiekből minden bizonnyal könnyen kikövetkeztethető, hogy a QfI a játékmenet terén is a legendás zsáner nyomdokaiba lép, így hát alapvetően egy klasszikus kalandjátékkal van dolgunk. Ennek megfelelően feladataink is a jól bevált sémára épülnek, vagyis a fokozatosan megnyíló térképet bejárva rengeteget beszélgetünk, hogy aztán kismillió tárgyat begyűjtve és kombinálva megoldjunk néhány komolyabb fejtörőt. Ám ahogy a Quest for Gloryban, úgy itt is lehetőségünk lesz néha kardot rántani, a harcok (és más nonverbális akcióink) után pedig tapasztalati pontokat kapunk. A QfI tehát magán hordozza a szerepjátékok egyes jegyeit, ám a nagyrészt automatizált szintlépések és a történetbe való beleszólás csekély mértéke miatt jobban tesszük, ha megmaradunk az első skatulyánál.

Óvatosan a párbeszédekkel, mert lehet, hogy akaratotokon kívül hullik a nyakatokba a kasztotok!

Ami a sztorit illeti, az emlékezetes karakterekre és a folyton röpködő poénokra aligha lehet panasz, a prológus során pedig választhatunk a három elérhető kaszt (útonálló, tolvaj és mágus) közül, ezzel lényegében meghatározva a következő tíz óra történéseit. A három specializáció tehát három különböző történetet és küldetéssort takar, a nyilvánvaló újrajátszhatóság mellé azonban erősen korlátozott szabadság dukál az egyes utakon. A játék érdemi részét meghatározó választás ráadásul nem feltétlenül szándékos: én például azért álltam tolvajnak, mert történetesen előbb látogattam meg Volksville temetőjét, mint a kocsmát vagy a varázsboltot, és egy ártatlannak tűnő párbeszéd visszavonhatatlanul zsebmetsző gazembert csinált belőlem…

HATÁRTALAN HŰSÉG

No, nem mintha megbántam volna. Tolvajnak lenni remek móka volt, és ha tehetném, se döntenék másképp, de néhány frusztráló epizódra bizony nem szívesen emlékszem vissza. Amennyiben klasszikus kalandjátékokról esik szó, a tárgyak keresésével járó pixelvadászatot talán már nem is illik negatívumként felhozni, de aggodalomra semmi ok: a QfI tarsolyában még így is bőven találunk öncélúan nosztalgikus és garantáltan idegesítő megoldásokat.

Ezek közül a legkirívóbb a botrányosan bonyolult és szinte kezelhetetlen kezelőfelület, ami gombostűnyi ikonokra és indokolatlanul nagy számú kattintásra épül. Ha ez még nem volna elég, az egyes helyszínek közötti közlekedéssel is meggyűlhet a bajunk, hiszen a játék a hamisítatlan retró jegyében csakis ablakban hajlandó futni, így pedig könnyen előfordul, hogy a képernyő széle helyett az asztalra kattintunk. A szomorú felsorolás tovább folytatható az alapvetően primitív, és a második alkalom után unalmassá váló (egyébként körökre osztott) harcrendszerrel, azon pedig már meg sem lepődtem, hogy a játék semmilyen formában nem tárolja a felvett küldetéseket. Persze meg kell hagyni, tényleg szép dolog a fejlesztőktől, hogy ennyire elkötelezettek voltak a múltidézés terén, de legalább a tesztelés során felmerülhetett volna valakiben a gondolat, hogy a kalandjátékok nem teljesen ok nélkül fejlődtek itt-ott az elmúlt huszonöt évben.

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT?

Erre a költői kérdésre pedig azt hiszem, már meg is adtam a választ, de a biztonság kedvéért álljon itt a szomorú igazság feketén-fehéren: NEM. Bár kétségtelen, hogy a kedélyes múltidézésnek van létjogosultsága a játékiparban, mégis helytelen feláldozni a játékélményt a kikezdhetetlen korhűség oltárán. Sajnos az Infamous Questsnél elkövették ezt a hibát, az egérforgató aggastyánoknak szánt paródiából pedig kis híján rossz viccet csináltak. Szerencsére a QfI egyedi humora és emlékezetes világa még így is visszarántja a játékot a süllyesztőből, és képes kompenzálni a technikai kellemetlenségek tömkelegét. A három eltérő kaszt, a rengeteg felfedezni való, és a temérdek karakter nyújtotta változatosság újabb érv a beszerzés mellett, az akasztófavirág Roehm kalandja pedig még az elkerülhetetlen csalódások ellenére is megér legalább egy végigjátszást.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

900 MHz CPU; 128 MB RAM; 2 GB HDD; Windows XP

Múltidéző kalandjáték rengeteg poénnal és kiváló hangulattal, de a korhűséget sajnos minden téren komolyan vették a készítők.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **68%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Fergeteges humor és emlékezetes karakterek, három eltérő kaszt és küldetéssor.

KONTRA

Frusztráló kezelőfelület és technikai fogyatékosságok, ingadozó szinkron és néhány logikátlan fejtörő.

69%

PRÓBA SZERENCSE

A fejlődéshez hasonlóan olykor a lehetetlennek látszó fejtörők nyitja is az ismétlésben rejlik. Ezekben az esetekben jellemzően megpróbálhatod megoldani az adott feladatot, de képességeid alacsony szintje miatt nem jársz sikerrel. Ilyenkor érdemes bekapcsolni a tévét vagy elindítani egy videót a háttérben, amíg a századik monoton próbálkozásra végre sikerül a dolog.

OLCSÓ TRÜKKÖK

Az efféle módszerek monotonitását talán csak a hasonlóan unalmas küzdelmek tudják felülmúlni. Bár a harcrendszer első ránézésre öszetett(ebb)nek tűnik, valójában minden kaszttal elég két gombot nyomogatni. A csata első köreiben folyamatosan blokkold az ellenfelek támadását, majd ha feltöltődött a speciális támadásod, süsd el az arcukba! A győzelem garantált, a szórakozás nem.

ÉLETBIZTOSÍTÁS

A képtelenül tápos ellenfelekkel persze még így is meggyűlhet a bajod, az alapfelszerelésként kapott bőrpáncél pedig semmiféle sebzést nem fog fel. Épp ezért érdemes mielőbb összekuporgatni a pénzt egy tisztes sodronyingre, de a szükséges anyagiak híján az is megteszi, ha alaposan feltankolsz a nevetségesen olcsó gyógyfőzetekből – az árukat szinte azonnal visszanyerheted a harcokban.

VAN MENEKVÉS

Ha pedig az efféle trükkök sem segítenek, és valami hihetetlen katasztrófa folytán sikerül elakadnod egy ellenfél miatt (vagy egyszerűen csak unod a harcokat), ne aggódj, erre is van megoldás! Új képernyőre érkezve általában könnyű kiszúrni a rosszfiúkat, ilyenkor pedig nincs más dolgod, mint gyorsan visszafordulni. Ha szerencséd van, a második belépésre már tiszta lesz a terep.

ÚJABB BŐR A RÓKÁRÓL?

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT™

[ÍRTA **KARABEKIAN**] A GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉKOK HOSSZÚ IDEJE NAGY NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVENDENEK, A NAGY ÖREGNEK SZÁMÍTÓ MAGIC: THE GATHERINGGEL 1993 ÓTA JÁTSZANAK A RAJONGÓK, NÉPSZERŰSÉGE AZÓTA IS TÖRETLEN, A SZÁMÍTÓGÉPES VÁLTOZAT PEDIG AZOK SZÁMÁRA IS VONZÓVÁ TETTE, AKIK KORÁBBAN IDEGENKEDTEK A PAPÍR ALAPÚ MEGOLDÁSTÓL. NEM CSODA HÁT, HOGY A BLIZZARD MEGLÁTTA A TÉMÁBAN AZ ÜZLETI LEHETŐSÉGET, ÉS A SAJÁT, JÓL BEJÁRATOTT WARCRAFT-UNIVERZUMÁRA ÉPÍTVE ELKÉSZÍTETTE A HEARTHSTONE-T.

A játékmenet nem tér el a műfajban megszokottól: itt is egy hőst személyesítünk meg, és különböző szörnyek, varázslatok és fegyverek állnak rendelkezésünkre, hogy ellenfelünk életerejét nullára csökkentsünk, győzelem esetén pedig tapasztalati pontot és aranyat zsebelünk be. Az asztalon sorakozó lények csak arra várnak, hogy harcba küldjük őket a világ túlvégén ülő játékosok ellen, de ha még nem érezzük magunkat elég felkészültnek, akár számítógép irányította kártyapartnert is választhatunk.

A KIHAGYHATATLAN TUTORIAL

A Hearthstone első indítása után azonnal az Azeroth-szerte ismert mágusnő, Janina Proudmore bőrében találjuk magunkat, és miközben legyűrjük a ránk váró hat ellenfelet, szinte észrevétlenül elsajátítjuk a játék alapjait. Minden győzelem után újabb és újabb kártyatípussal ismerkedhetünk meg,

a szörnylapok mellett robbanó és fagyasztó csapdák, akár az egész asztalra ható varázsigék, kardok és csatabárdok várják, hogy használatba vegyük őket. Mind a lapok, mind a kijátszásukat kísérő animációk nagyon látványosak: a tűzgolyó például átszáguld a monitorunkon, és hangos csattanással csapódik bele a látszólag denevér és kutya kereszteződéséből született lénybe. Mindezek mellett az aktuális hősünkről is kiderül, hogy nemcsak a kártyák segítségével tud érvényesülni, de rendelkezik saját képességgel is, például az asztal bármelyik pontjára meg tud idézni egy kisebb robbanást.

Miután végeztünk a tanulással, a következő lépés, hogy megmérkőzzünk a játékban felbukkanó kasztok egy-egy jeles képviselőjével. Ha legyőzünk egyet, akkor már őt is választhatjuk a következő menetre. A World of Warcraft-rajongók csupa ismerőssel találkozhatnak: boszorkánymester, paplovag, tolvaj, druida, sámán, harcos, pap és egy vadász található a hősök listáján. A győzelmek után mágusnőnk tapasztalati pontokat kap, és a szintlépéseket követően újabb kártyalapokkal gazdagodik a paklink. Mindegyik kaszt alapból tíz egyedi kártyával indul, és a hősök fejlődése során további tíz lappal bővül a repertoár, de ezek kasztspecifikusak: csak az adott hős tudja használni őket. A virtuális kártyák nem jelentenek majd újdonságot azoknak, akik korábban megfordultak a Warcraft világában, hiszen csupa ott létező szörny, képesség és varázslat lett átemelve a Hearthstone-ba.

LAP LAP UTÁN

Miközben azzal vagyunk elfoglalva, hogy minden hősünk elérje a 20-as szintet, a játék időnként tájékoztat arról, hogy teljesítettünk

A kártyás játékok egyik legnagyobb hátránya, hogy még a kifejezetten „izgalmas" képernyőmentésekhez is nehéz értelmes kommentet írni.

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
kártyajáték

MULTI
van

INFO

A Hearthstone: Heroes of Warcraft a Blizzard alapvetően ingyenes gyűjtögetős kártyajátéka, ami bárki számára térítésmentesen letölthető a **http://eu.battle.net/hearthstone/en/** webcímen. PC-s és maces verzió is létezik belőle.

egy küldetést (például valamelyik karakterünk elérte a tizes szintet, iPaden is elindítottuk a játékot, stb.), és jutalomként egy booster pack nevű, öt lapot tartalmazó csomagot kapunk. Persze a pakk kibontása külön menüpontot és grafikus felületet kapott, a funkció Open Packs névre hallgat, és a főmenü alján található. Friss szerzeményeinket végignézve rögtön feltűnik, hogy léteznek neutral típusú, azaz semleges lapok, melyek bármelyik hős által használhatók. Attól függően, hogy milyen gyakorisággal fordulnak elő az adott kártyák, megkülönböztetünk gyakori (common), ritka (rare), nagyon ritka (epic) és ultra ritka (legendary) lapokat. A csomagokban megbúvó öt szerzeményből persze négy szinte minden esetben gyakori kártya. Természetesen magán a kártyán is fel van tüntetve, hogy melyik csoportba tartozik: a név alatt található egy kristály, amelynek színe árulkodik arról, hogy sikerült-e ritkaságra bukkanni. Egy-egy lap értékét erősen befolyásolja az előfordulás valószínűsége, de egyes helyzetekben nem feltétlenül a legendary kártyák használata a legcélravezetőbb.

Ha pedig nem lennénk elégedettek az ingyenesen kapott paklik tartalmával, természetesen adott a lehetőség, hogy pénzért tovább hizlaljuk a már meglévő kártyakupacunkat, illetve ha a paklinkban akadnak olyan darabok, melyeket feleslegesnek ítélünk, akkor misztikus porrá alakíthatjuk őket, és amennyiben elég alapanyag összegyűlt, elkészíthetjük azokat a kártyákat, melyekre valóban szükségünk van. Azt persze nem árt tudni, hogy

HOGY NÉZ KI EGY ÖSSZECSAPÁS?

Minden meccs pénzfeldobással kezdődik, a nyertes kezd, a vesztes fél pedig a kezdő három lap mellé húz még egyet, és övé lesz a feldobott érme is. Ez utóbbit a saját körében bármikor kijátszhatja, varázslatnak számít, és plusz egy mana jár érte. A kezdésnél a felhúzott lapok közül bármelyik helyett kérhetünk újat, ezután kezdődhet a lények és varázslatok idézése a rendelkezésre álló manából, aztán egymás gyepálása. Minden kör elején kapunk egy új lapot és a maximális mana is nő eggyel, amíg el nem éri a tizet. A megidézett szörnyek általában körönként egyet támadhatnak, ennek célpontja lehet az ellenfél egyik szörnye vagy maga a hős. A másik játékos körében nincs lehetőségünk aktívan beavatkozni az asztalon zajló eseményekbe, maximum szentségelni lehet. A játék addig tart, míg valamelyik hős életereje 1 alá nem csökken.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE KAPKODJ!

Egy pakliban egy adott lapból maximum két példány lehet, ezért ha a booster packban olyan lapot találsz, amiből már rendelkezel kettővel, abból nyugodtan csinálhatsz misztikus port (arcane dust). Ha nincs azonnal szükséged a porra, érdemes várni, mert ha egy kártya patch miatt változik, akkor néhány napig a készítéséhez szükséges teljes mennyiségű cuccot kapod az amúgy csökkentett mennyiség helyett.

FRIENDLY FIRE

Minden varázslat kijátszható a táblán lévő összes lény és hős ellen, ha a kártya szövege nem tartalmaz korlátozást, vagyis tudjuk gyógyítani az ellenfél szörnyeit, vagy sebezni a sajátjainkat. Emiatt egyrészt érdemes figyelni, nehogy véletlenül saját magadra lőj, mondjuk, fagyasztást, másrészt ha van olyan lényed, melynek sebesülten nő a támadása, ne habozz gyengébb varázslattal kárt tenni benne!

INGYENES PAKLIK?

Sokszor vádolják a Hearthstone-t, hogy pay to win játék, de kis keresgéléssel könnyen találsz olyan oldalakat, ahol kezdő lapkészletből összeállított paklikat mutatnak be. Ha nem akarsz pénzt ölni extra lapcsomagokba, érdemes ezeket kipróbálni, egészen jó eredményeket lehet velük elérni. Fontos, hogy olvasd el a pakli leírását is, mert a különböző összeállítások mindig eltérő játékstílust kívánnak.

EXTRA KÁRTYÁK

Ha kicsit gyakorlottabb vagy, akkor nem érdemes száz arany összegyűjtése után kártyacsomagot venni; plusz ötven aranyból elmehetsz az arénába, ahol egy kártyacsomagot és valamilyen extrát biztosan kapsz, több győzelem esetén pedig több ritka lap és jelentősebb mennyiségű por is zsákmányolható. Azonban arra figyelj, hogy az arénás pakliknál más lapok számítanak értékesnek, és a szükséges taktika is változhat.

TUTI TARTALÉK

A pakli összeállításánál figyelj arra, hogy legyen 5-10 olyan lap benne, amit a játék elején tudsz használni, vagyis 1-2 manába kerül az elsütésük. Ha valamelyik játékos az első pár körben hátrányba kerül, már elég nehéz fordítania. Legyen azonban pár manaigényes lap a végére is, hogy a végjátékban tudd mire elkölteni a körönként rendelkezésre álló 10 manát, és ne teli tárolóval nyomd meg az „End turn" gombot.

FÓKUSZÁLJ EGY TÉMÁRA

Fontos, hogy pakli összerakása előtt eldöntsd, hogy milyen játékstílushoz készíted. Ha a gyors, agresszív („rush") stílus fekszik, akkor rögtön ható varázslatokat és nagy támadóerejű charge (azonnal támadó) tulajdonsággal rendelkező lényeket válassz. Ha óvatosabb vagy, akkor taunt (eltérítő) tulajdonságú szörnyeket és gyógyító varázslatokat válogass a paklidba.

FŐLEG LÉNYEKKEL JÁTSSZ

Egy pakli összeállításánál érdemes a lényekre koncentrálni. Amíg kezdő vagy, akár 20 ilyen lapot is megéri beválogatni, hiszen ha kijátszol egy szörnyet, és az ellenfél megöli, akkor ugyanúgy álltok, ám ha nem tudja megölni, akkor mindaddig támadhatsz vele, amíg az asztalon van. Egy varázslatot ezzel szemben csak egyszer tudsz kijátszani, ám ezeket ne hagyd el teljesen, hiszen olykor életet menthetnek.

Ismét van egy dalunk, ami tökéletesen illik a képhez: „Mondd, te kit választanál...?"

a veszteség ilyenkor igen jelentős, hiszen öt kártya feláldozásával tudunk egy ugyanolyan ritkaságú lapot összerakni.

TÉGED IS VÁR A PAKLIGYÁR

Minden gyűjtögetős kártyajáték a pakli összeállításával kezdődik, és nincs ez másként a Hearthstone esetében sem. Kezdésnek ki kell választani, melyik hőst akarjuk győzelemre vezetni, majd a rendelkezésünkre álló lapokból 30 darabot összerakunk egy kupacba. Minden kártyából maximum kettő azonos lehet egy pakliban, és összesen kilenc különböző csomag elmentésére van lehetőségünk, azonban ezeket később szabadon módosíthatjuk.

Gépi játékos ellen játszva két nehézségi szint áll rendelkezésünkre, és egy kis gyakorlást követően bárki összemérheti a tudását és paklijának erejét hús-vér emberekkel is – erre több lehetőség adódik. Az egyik, hogy casual, vagyis alkalmi partnert keresünk, ilyenkor az adott játszma kimenetele nem jelenik meg a statisztikáink között. Ha viszont több adrenalinra vágyunk, akkor ott a ranked mód, ahol az elért eredményeink alapján kapunk ellenfelet, és a győzelemtől/kudarctól függően előre- vagy hátralépünk a ranglistán. Ez nemcsak azért jó, mert így mindig a képességeinknek megfelelő játékossal kerülünk párba, de azért is, mert a megfelelő szintet elérve akár a Blizzard által rendezett meghívásos versenyekbe is bekerülhetünk.

GLADIÁTORT A GLADIÁTORKÉPZŐBŐL

Persze adott más megmérettetés is, ha már unjuk a processzorok elleni küzdelmet. A képességeinket az arénában is lemérhetjük, ahová 150 aranyért válthatunk belépőt (pénzt a ranked meccsek során szerezhetünk, minden harmadik győzelmünk után 10 arany üti a markunkat). Itt teljesen véletlenszerű összeállítással kell játszanunk, hármasával kapjuk a lapokat, és nekünk kell kiválasztani, melyiket illesztenénk a paklinkba. Ha pedig megvan a 30 kártya, akkor már bele is csaphatunk a lecsóba. Az arénázás addig tart, míg három játékot el nem veszítünk, vagy el nem érjük a 12 győzelmet. A jutalmunk a nyert játékok függvényében néhány tucat arany, vagy akár több extra pakli, és hozzá epic ritkaságú lap – persze csak akkor, ha elég ügyesen szerepeltünk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, SM 3.0, DX 9.0c / 256 MB VGA, 3 GB HDD

Egy tisztességesen elkészített casual gyűjtögetős kártyajáték. Warcraft-rajongóknak mindenképp ajánlott.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Könnyen és gyorsan elsajátítható játékmenet, jó oktatómód, gyors meccsek, látványos animációk.

KONTRA

Bár a hangeffektek jók, a zene hamar az őrületbe kergeti az embert, és az extra lapokat sem mérik olcsón.

88%

A KIEGÉSZÍTŐ KIEGÉSZÍTŐJÉNEK KIEGÉSZÍTŐJE?

Ahogy azt a Blizzardtól már megszokhattunk, a csapat folyamatosan fejleszti és bővíti a játékait, és ez most sincs másképp, hiszen a cikk készültének hetében jelent meg a Curse of Naxxramas expanzió. Ennek keretében egy, az élőholtak nekropoliszában játszódó szólista kampányt kapunk, ahol a város negyedeit „bebarangolva", és az ott található főbb ellenfeleket legyőzve kell megtisztítani a területet. Minden győzelem után egy-egy korábban még nem látott laphoz jutunk, azonban csak az első kerület ingyenes, ha a maradék négyet is fel akarjuk fedezni, akkor vagy a játékban összegyűjtött aranyunkból áldoznunk a kiegészítő többi részére, vagy a bankkártyánkról kell némi pénzt csorgatni a Blizzard számlájára.

RÓKABŐR IS, MEG NEM IS

A Hearthstone a Warcraft-univerzumon alapszik, és bár a kártyázást illetően nem igazán találkozhatunk játékmechanikai újdonsággal, de a két témát sikerült úgy összeházasítani, hogy a kecske is jóllakott, és még a káposzta is megmaradt. A játék alapjait az is gyorsan el tudja sajátítani, aki még sosem próbálkozott hasonló programmal, egy parti nem tart tovább tíz percnél, és már megjelent az iPad-verzió is, így szinte bárhol nekiállhatunk játszani. Ugyanakkor hosszú órákat el lehet tölteni a tökéletes pakli összeállításával és a megfelelő játékstratégia kidolgozásával, mert bár a szabályok egyszerűek, akár egyetlen lapon is múlhat egy-egy meccs végkimenetele.

VIDEO

EZZEL JÁTSZUNK

Ha kíváncsi vagy rá, hogy pontosan milyen a Hearthstone játék közben, akkor nézd meg Chris és Chocho „Ezzel játszunk..." videóját, amiben vicces kommentek közepette mutatják be a játék alapjait.

www.pcguru.hu/ezzel/hearthstone

FÁBÓL VASKARIKA

RATCHET & CLANK TRILOGY

[ÍRTA CHOCHO] **A Sony egyre-másra adja ki régebbi platformokra készült játékai felújított változatát, ám míg egyes nagygépes alkotások kiválóra sikerednek (lásd a PS4-es Last of Ust), addig a kézi konzolos kiadások ritkán lesznek olyan jók, mint a Ratchet-sorozat.**

Amikor a múlt hónapban Bate a kezembe nyomta a PS Vitát pár friss játékkal, köztük volt a PS2-es korszak talán utolsó nagy durranása, az első két God of War felújított, közös pakkba gyúrt kiadása is. Legalábbis akkor még azt hittem, hogy felújított, mert a valóságban csak két minőségtelen átiratot kaptak a Sony második kézi konzoljának tulajdonosai. Akármennyire szeretem Kratos epikus kalandjait, sajnos kénytelen voltam homlokráncolva játszani a programokkal, mert szaggattak, csúnyák voltak, és csak alig kamatoztatták a PS Vita hardverének képességeit. Ezek után joggal fogadtam szkeptikusan a Rathcet & Clank Trilogy Vita-portját, ám szerencsére pozitív csalódás ért: bár szó sincs tökéletes csomagról, az Insomniac klasszikus platformjátékai olyan jól szerepelnek a marokkonzol felhozatalában, hogy még azoknak is érdemes megfontolni a pakk beszerzését, akik annak idején rongyosra játszották a cuki űrrágcsáló kalandjait.

EGÉR ÉS ROBOT

Űrrágcsáló, mert a főszereplő Ratchet leginkább Pikachu és a húsvéti nyuszi szerelemgyerekének tűnik. Egy valóban furcsa szerzet tehát, aki igazán két dologhoz ért: a fegyverekhez és a barkácsoláshoz. Hősünk nemes lelkű, kedves karakter, aki ha plüssállat lenne, egész nap szorongatnánk, mégis félkarú óriás minden lében kanál társa, a nagyszájú robot Clank nélkül, akit gyakran a hátára kapva cipel végig a pályákon. Ratchet és Clank három platformjátékban mentette meg a galaxist a PS2-korszakban, a Trilogy csomag pedig ezt az első trilógiát (később még egy halom Ratchet-játék született) hozta el először PS3-ra, majd immáron Vitára.

Vannak játékok, melyeken nem fog az idő vasfoga. Ide tartozik az eredeti Ratchet & Clank trilógia is, ami ugyanolyan élvezetes Vitán, mint volt PS2-n.

HÁRMASFOGAT

A Ratchet & Clank, a Ratchet & Clank: Going Commando, valamint a Ratchet & Clank: Up Your Arsenal gyerekek és felnőttek számára egyaránt fogyasztható, 3D-s ugrabugrák, melyek játékmenete nem sokban tér el egymástól. Míg más platformjátékokban elsősorban a reflexeken és a tökéletesen időzített manővereken van a hangsúly, addig ezek az alkotások a lövöldözésre és a fegyverekre összpontosítanak. Ratchet és Clank kismillió gonosz robotot, szörnyecskét és főellenfelet aprít fel, miközben csavarokat gyűjtve fejlesztik képességeiket és arzenáljukat. A Ratchet-játékok híresek a rengeteg bevethető fegyverről, melyek a mókás sci-fi körítésnek köszönhetően olyan távol esnek a megszokott szerszámoktól, amennyire csak lehetséges – mégis, a sorozat bájos humora és gyermekded grafikai kivitelezése komolyan vehetetlenné teszi az erőszakot.

A történet és a látványvilág olyan, mint egy magas költségvetésű animációs filmben (érdemes tudni, hogy jövőre tényleg kijön egy egész estés alkotás a sorozat alapján), a mellékszereplőket pedig évekig emlegetni fogjuk. Személyes kedvencem a rosszfiúból jóvá érő Qwark kapitány, de a többiek is kellően emlékezetesek. A kissé önismétlő akciót remek átvezető videók szakítják meg, a helyszínek változatossága, valamint a trilógiát végigkísérő hangulat pedig gondoskodnak arról, hogy egy pillanatra se érezzük frusztrálónak vagy monotonnak a játékokat. Ráadásul a trilógia szó jelentése ebben az esetben nemcsak három enyhén összefűzött platformert jelent, hiszen a szereplők folyamatos jellemfejlődése is példaértékűen használja ki a három játékra bontott forgatókönyv lehetőségeit.

VITÁN FELÜLI MINŐSÉG

Az első Ratchet-trilógia viszont már PS2-n is teljesen rendben volt, így felmerül a kérdés, hogy miért érdemes beruházni a PS Vitás kiadásba. Azonfelül, hogy a három játék immár hordozható formában is elkísér bennünket, szerencsére átiratként is szuperál: a sebesség végig folyamatos, a felbontás kellően magas, a textúrákat pedig a PS3-as kiadásból emelték át, így picit részletesebbek az eredeti változatoknál. Zavaró ugyanakkor, hogy a három játék között csak úgy tudunk váltani, ha bezárjuk az applikációt a Vita főmenüjében, továbbá meg kell barátkozni a gondolattal, hogy a klasszikus tévékészülékek korából származó játékok átvezető videói 4:3-as képarányúak – az átírást végző Mass Media valószínűleg nem akart pepecselni az újrarendereléssel. Ezek azonban csak apró nüánszok, melyek nem sokat rontanak a Ratchet & Clank Trilogy értékén. Három máig nagyszerű, szép és élvezetes platformert kapunk egyetlen játék áráért, ez pedig bőven elég ahhoz, hogy a PS Vita vásárlói elégedetten dőljenek hátra a nyári uborkaszezonban.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Insomniac / Mass Media Inc.

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Ratchet és Clank bája PS Vitán sem kopott meg, a három játék pedig nagyszerű átiratot kapott.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Pazar játékok, remek hangulat, kellően kidolgozott látvány – mindez egyben!

KONTRA
Azért a játékok közötti váltást megoldhatná már a Sony...

85%

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓ
A PC GURUVAL

KERESD A WWW.PCGURU.HU OLDALON AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT

6 lapszám + PC-s FIFA 15 (féléves előfizetés)	
18.990 FT	
Hosszabbítással:	17.990 Ft

12 lapszám + PC-s FIFA 15 (éves előfizetés)	
26.490 FT	
Hosszabbítással:	25.490 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

JÁTSZD ÚJRA!

THE LAST OF US™ REMASTERED

[ÍRTA BATE] **Bő egy évvel a The Last of Us PS3-as premierje után megérkezett a PS4-re átírt Remastered verzió, mi pedig ismét belevetettük magunkat a fertőzöttekkel zsúfolt disztópiába. De vajon érdemes újra beszerezni a játékot? Cikkünkben igyekszünk megadni a választ!**

A 2013-as The Last of Us nemcsak az említett év legzseniálisabb PlayStation-exkluzív alkotása volt, de joggal szállt ringbe az esztendő abszolút legjobb videojátéka titulusért is. Az Uncharted-szériáról elhíresült Naughty Dog munkája közel kétszáz „Év játéka" díjat zsebelt be világszerte a különböző magazinoktól, és kevés kivétellel a felhasználók is rajongtak érte. A nem túl rózsás jövőt bemutató program ráadásul a kasszáknál is kifejezetten jól szerepelt, jó pár embert ösztönözve egy PS3 beszerzésére. Ezek után nincs is mit csodálkozni azon, hogy a Sony még egyszer ringbe küldte a két főszereplőt, Ellie-t és Joelt, csak ezúttal PlayStation 4-en, kibővített tartalommal, grafikai és technikai szempontból jelentősen felturbózva.

Mielőtt azonban kitérnénk az átdolgozás részleteire és a végeredményére, jó, ha tudjátok, hogy a The Last of Us már PS3-on is rendelkezett egy külön megvásárolható, a történetet kibővítő DLC-vel (Left Behind címmel), amit a Guru hasábjain korábban nem értékeltünk. Ez a kiegészítő mostanra szerves részét képezi a Remastered változatnak, így pótoljuk a hiányosságunkat, és a játék ezen szeletét egy kicsit bővebben is bemutatjuk.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
akció-kaland/túlélőhorror

MULTI
van

INFO

A The Last of Us Remastered 2014. július 29-én jelent meg, kizárólag PlayStation 4 platformra. A játék 14.800 forintos ártól szerezhető be a különböző kereskedőknél.

DRÁMA KÉT FELVONÁSBAN

A Left Behind a történetét tekintve kifejezetten különleges bővítmény, hiszen egyrészt a múltban, az alapjáték sztorija előtt játszódik, másrészt kiegészíti a korábban már végigjátszott cselekményt. Éppen ezért azok számára, akik még nem játszották végig a TLoU-t, semmiképp nem javasoljuk, hogy a menüből külön elindítható DLC-vel kezdjék a nagy kalandot, ugyanis rögtön az első pillanatokban egy hatalmas spoilerbe futhatnak, ami bizony lelövi az eredeti történet egyik legváratlanabb fordulatát. Szóval csak óvatosan...

Az expanzió főszereplője Ellie, akit felváltva irányíthatunk a múltban és a „jövőben" – utóbbiról többet nem is szeretnénk elárulni, ez a rész maradjon meglepetés mindenkinek. A cselekmény korábban játszódó fele pár héttel a The Last of Us nyitánya elé kalauzol minket, és rövid fejezetekre tagolva élhetjük át azt a napot, mikor kiderül, hogy 14 éves hősnőnk mitől olyan különleges. A DLC játékmenet szempontjából sok újdonságot nem tartogat, végig ugyanazokat a feladatokat (harc a fertőzöttekkel és emberekkel, egyszerűbb gyűjtögetős missziók, tárgykészítés stb.) ismételgetjük, amiket már betanultunk korábban, azonban emiatt aligha lesz bárkinek hiányérzete, hiszen a sztori ugyanolyan erős és jól összerakott, mint az alapjáték esetében. Habár Ellie karakterének kibontására bőven volt lehetőség a közel húszórányi játékot biztosító The Last of Usban, és a készítők éltek is ezzel a lehetőséggel, ennek ellenére a Left Behind keretén belül sikerült még egy réteggel bővíteni a már kialakult képet, és a kiegészítő legnagyobb erénye, hogy bájosan hiteles momentumokkal mutatja be hősnőnk egy eddig nem ismert oldalát.

A The Last of Us továbbra is letaglózó élmény, de már felturbózott külsővel. Nem hiányozhat egy gyűjteményből sem!

Ahol a PlayStation 3-as verzió már majdnem megbicsaklott, ott a PS4-es Remastered kiadás vígan hozza a 60 fps-es képfrissítést, és a játék nem csak folyékonyabb, de a feljavított textúráknak és a felturbózott effekteknek hála szebb is, mint a tavalyi verzió.

98%

Ha kíváncsi vagy, hogy miért imádjuk annyira a The Last of Ust, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lenti hivatkozást.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/tlou

Szerencsére attól, hogy a képfrissítés gyorsabb lett, a zombik még nem lettek sebesebbek.

A DLC legnagyobb (és igazából egyetlen) hátránya, hogy még kiegészítő tartalomhoz mérve is elképesztően rövid, Normal fokozaton kevesebb mint három óra alatt végig lehet szaladni rajta, így nem csoda, hogy a PS3-tulajdonosok annak idején kicsit lázongtak a közel 5000 forintos ár miatt. Ez az idő persze kitolható, főleg ha magasabb nehézségi szinten ugrunk bele a mókába, és az összes gyűjthető extrát/trófeát be akarjuk zsebelni, ettől függetlenül jobban örültünk volna egy valamivel masszívabb toldaléknak. Persze így, hogy mindez a PS4-es kiadás részét képezi, sok okunk azért mégsem lehet a panaszra...

És ez még közel sem minden, hiszen a Remastered kiadás nemcsak a Left Behind DLC-t tartalmazza, de az időközben kiadott további két kiegészítőt is (Abandoned Territories és Reclaimed Territories), melyek fejenként négy-négy új pályával bővítik ki a Factions névre hallgató többszemélyes módot.

SZEBB, MINT VALAHA

Ha valamiben nincs vita a játékvilágban, akkor az a The Last of Us grafikai minősége. A Naughty Dog letaglózó víziója a PlayStation 3 legszebb játéka, olyan mestermű, ami mindent kipréselt a Sony előző generációs konzoljából, amit csak tudott. Ezt viszont lehetett fokozni, és a fejlesztőcsapat szakemberei nem is fogták vissza magukat a Remastered portolása közben. Technikai téren a legnagyobb változás, hogy a játék immáron 1080p-ben (Full HD) fut, 60 képkocka/másodperc képfrissítéssel. Utóbbi kifejezetten nagy szó, hiszen hiába vannak lassan egy éve a piacon az aktuális konzolgeneráció tagjai, sok vadiúj játék még mindig nem képes ezt a teljesítményt kisajtolni a gépekből. Nem úgy a PS4-es TLoU, ami olyan gyönyörűen fut, hogy azt öröm nézni. Mindez nemcsak a folyékonyabb és élethűbb animációk során érhető tetten, de a fejlődés a játékmenetre is hatással van, főleg ha lövöldözős akció kerül előtérbe – és ez a multi esetében különösen fontos. Érdekesség egyébként, hogy ha valakinek bántaná a szemét a 60 fps (van ilyen?), akkor a menüben lehetőség van arra, hogy ezt az értéket maximum 30 képkocka/másodpercre állítsuk, ezzel is kímélve (?) látószervünket.

A Naughty Dog szakemberei viszont nem elégedtek meg azzal, hogy feltornázták a képfrissítést és a felbontást, a textúrákhoz, a karaktermodellekhez és az effektekhez is hozzányúltak. A szereplők egészen lehengerlően néznek ki, az őket körbevevő környezeten is látható a változás, és a megújult fénykezelés is sokat hozzátesz az összképhez. A változás ugyan nem eget rengető, de ha egymás mellé tesszük a PS3-as és a PS4-es verziót, akkor még azok is érzékelni fogják a különbséget, akik egyébként nem nagyon törődnek a grafikai részletességgel. Vannak ugyan fura elemek, mint például az amúgy gyönyörűen festő víz mozgása, de ez már csak szőrszálhasogatás, a Remastered látványvilágába igazából tényleg nem nagyon lehet belekötni.

ÉRTÉKELÉS

A The Last of Ust már az eredeti megjelenésekor is imádtuk, és a szerelem azóta sem lankad. A Remastered több, szebb és picivel jobb is, mint a PS3-as kiadás, így kötelező darab.

GRAFIKA: **99%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **96%**

PRO
Több tartalom, jobb technikai paraméterek, szebb grafika, még mindig lenyűgöző játékélmény.

KONTRA
Ezúttal tényleg nem lehet mibe belekötni, a The Last of Us másodjára is megéri az árát.

99%

APRÓ FINOMSÁGOK

A játékmenet ezzel szemben lényegében semmit nem változott, bár sem ígéret, sem igény nem volt ezt illetően. Apróságok persze helyenként tetten érhetők, így a tárgykészítős/fejlesztős menü már a touchpad érintésével is előhívható, illetve a különböző hanganyagok és effektek a kontroller hangszórójából csendülnek fel. Ezeknél viszont sokkal érdekesebb a fotómód, amit külön kell bekapcsolni, majd a bal analóg kart lenyomva lehet előhozni. Ha ezt megtesszük, akkor „megfagyasztjuk" a játékot, és egy képszerkesztő menüt kapunk, melynek segítségével kedvünkre mozgathatjuk a kamerát, állíthatjuk a fényerősséget, a színeket és a kontrasztot, alkalmazhatunk szűrőket és kereteket, és mindezek segítségével egész lenyűgöző képernyőmentéseket alkothatunk. Elsőre ez nem tűnik nagy kunsztnak, de a funkció kiismerését követően már nehéz megállni, hogy ne örökítsük meg a játék legszebb pillanatait.

NA MÉG EGYSZER!

A The Last of Us még egy év elteltével is fantasztikus játék, ráadásul a PS4 képességeinek köszönhetően tényleg szebb, mint valaha, mindennek tetejébe a Remastered verzió tartalmaz mindent, ami eddig a programhoz megjelent. PlayStation 4 tulajdonosoknak lényegében egy kihagyhatatlan címről van szó, még akkor is, ha egyszer már végigjátszották az előző generációt.

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/the-last-of-us

LEO'S FORTUNE

[ÍRTA **MO**] **Mit tehet egy bajuszos szőrmók, ha ellopják a szerencséjét? Hát persze, hogy elindul megkeresni, még akkor is, ha útja ezernyi veszélyen, szédítő magasságokon és pusztító mélységeken keresztül vezet.**

Nem éppen eredeti ötlettel rukkolt elő a svéd 1337 & Senri stúdió, hiszen a Leo's Fortune egy aranyos platformjáték, melyben a kedves és igen vicces kelet-európai akcentussal beszélő főhősünknek egy csapdákkal teli pályarengetegen kell átverekednie magát, miközben különböző fizikai alapú feladványokat old meg. Találhatunk sok ehhez hasonlót a Google Play ajánlatában, ám a Leo's Fortune mégis megérdemli a figyelmet, és talán még a borsos árát is. Bár szinte az összes általa felvonultatott műfaji elemet láttuk már más játékban, ilyen minőségben és precizitással összerakva, újrahasznosítva azonban még nem igazán.

Leót irányítva egy meseszerű történetbe csöppenünk, melyben ki kell derítenünk, hogy vajon ki áll a szerencsénk eltulajdonítása mögött. Hogy Fortuna ismét mellénk szegődjön, a pályákon elszórt aranytallérokat kell összegyűjtenünk, és persze túlélni az utunkat keresztező halálos veszedelmeket. Öt fejezet vár ránk öt-öt pályával, ami talán elsőre nem tűnik soknak, de ha három csillaggal szeretnénk minden küldetést letudni, akkor bizony alaposan kitolható a játékidő. Ezt pedig szinte biztosan meg fogjuk próbálni, hiszen a Leo's Fortune elképesztően jó móka. A grafika döbbenetesen szép, az ember hajlamos azt bámulni, ahelyett, hogy Leóval ugrálna, repkedne, annyira részletgazdag és lebilincselő világot rittyentettek a fejlesztők a képernyőre. De nem csak ebben jeleskedik a játék, például nak okért ott van az irányítás, ami ugyan egyszerű, de mégis rejt kihívásokat, nagyon rá kell érezni, hogy milyen ujjmozdulatokkal tudjuk pontosan a megfelelő helyre irányítani hangosan kurjongató, szőrös hősünket. Leo ugyanis nem csak jobbra-balra mozog és ugrál, hanem felkúszik a falakon, ha pedig felborzolja szőrét, akkor vitorlázik a levegőben, sőt, még az útját álló sziklákat, fadarabokat is elmozdítja, ha szükséges. A megoldandó feladatok és a pályák egyaránt változatosak, és amikor már azt hinnénk, hogy mindent láttunk Leo világából, akkor mindig jön egy olyan pályaszakasz, aminek jó párszor neki kell rugaszkodnunk, mire rájövünk a megoldás mikéntjére, és persze teljesíteni is tudjuk azt. A Leo's Fortune tehát hosszú távú szórakozást ígér, bájosságának pedig szinte lehetetlen ellenállni. De inkább meg se próbáljuk – remek élménytől fosztanánk meg magunkat!

ADATOK

KIADÓ	**1337 & Senri**
FEJLESZTŐ	**1337 & Senri**
MŰFAJ	**platformjáték**
ÁR	**1099 Ft**
GRAFIKA:	**99%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

93%

Cseppet sem eredeti, cserébe eszméletlen jól néz ki és élvezetes. És Leónak még bajsza is van!

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

MODERN COMBAT 5: BLACKOUT

[ÍRTA **MO**] **Hányattatott sorsa ellenére (többször elhalasztott megjelenés, a premier előtt internetre kerülő kalózverzió) remek lövöldét hoztak össze a gameloftos srácok. Sőt, itt-ott még sikerült újdonságokat is csempészniük a franchise megszokott elemei közé.**

Főhősünk ezúttal a széria előző epizódjában már mellékszereplőként feltűnő kőkemény ex-tengerészgyalogos, Caydan Phoenix, aki egy társával Velencébe utazik a Gilman Security zsoldosaként. Természetesen itt azonnal tűzharcba keveredik néhány terroristával, majd pedig a nyomokat követve Tokió utcáin hagy hullahegyeket maga után, hogy felderítsen egy világméretű fenyegetést. A történethez hasonlóan a Modern Combat 5: Blackout által felvonultatott játékmenet-elemek sem nevezhetők innovatívnak, hisz az FPS műfaj unalomig ismert sablonmegoldásai köszönnek vissza benne: látványos QTE akciók, rombolható környezeti elemek, epikus átvezető videók, drónokra lövöldözés autós üldözés közben, mészárlás lassított felvételen, túszmentés, sőt, egyszer még fejjel lefelé lógva is golyót kell küldenünk a ránk vadászó ellenfelekbe. Ha ezt PC-s vagy konzolos platformon kapnánk, elintézhetnénk egy vállrándítással, de nem szabad elfelejteni, hogy itt bizony egy mobiljátékról (!) beszélünk, ami azért alaposan felértékeli a felsoroltakat. Valahol elképesztő teljesítmény ez a Gamelofttól, pláne, hogy ehhez mérten a Havok által hajtott pofás grafikával és brutális vérmennyiséggel találják mindezt. Örömteli, hogy ezúttal az egyszemélyes kampányt nem hanyagolták el a fejlesztők, sikerült például egy fordulatos, árulásokkal és drámai helyzetekkel tarkított történetet is kreálni a tűzharcok köré, ami eddig azért nem volt a sorozat legfőbb jellemzője.

Az MC5 nagy erőssége ennek ellenére is inkább a multiplayer, ami a franchise-tól elvárhatóan magas színvonalon teljesít, hatalmas pályákkal és addiktív játékmenettel várja az állig felfegyverzett virtuális katonákat. Ráadásul a vadonatúj XP-rendszernek hála sikerült ügyesen összekötni a két játékmódot: a kampány során alaposan felizmosított karakterünkkel arathatunk a közösségi vérengzések során. Egyetlen fogyatékosságot örökölt csupán a játék, az pedig az irányítás, ami olyan, mint eddig bármikor: nehézkes. Hiába a több beállítási lehetőség, az érintőképernyőt nem az FPS műfajra találták ki, főként, hogy rengeteg virtuális gombot kellene nyomkodnunk, hogy tényleg élvezetes tűzharcokat vívhassunk. Ha ezen, illetőleg a folyamatos internetkapcsolat igényén és az akkumulátormerítési sebességén sikerül felülemelkednünk, akkor viszont piszkosul jó szórakozást nyújt az MC5.

ADATOK

KIADÓ	**Gameloft**
FEJLESZTŐ	**Gameloft Montreal**
MŰFAJ	**FPS**
ÁR	**1570 Ft**
GRAFIKA:	**90%**
HANG:	**95%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

90%

A Modern Combat ötödik része mindent tud, amit a PC-s és konzolos FPS-ek, és ez azért nem semmi egy mobiljátéktól. Próbáljátok ki, érdemes!

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

A LEGKISEBB IS SZÁMÍT

ÉN KICSI TESCÓM

[ÍRTA MIDNITE] A Tesco üzlethálózat olyan, mint a kertévéken adott valóság-show-k - mindenki rossz véleménnyel van róla, közben tulajdonosai mégis megélnek a nyafogó tömegek által generált bevételekből. Szóval igény van rá, csak a megítélése rossz.

Ezért, hogy közelebb billentse a közvélemény szimpátiáját a pozitív értékekhez, a Tesco megalkotta saját márkás áruházépítő mobiljátékát, amiben bárki ingyenesen lehet egy eleinte aprócska egység igazgatója. Ha tudni szeretnéd, hány darab almát kell eladni ahhoz, hogy boltod az impozáns Szupermarket szintre növekedjen, vagy hogy mi a sajt és a disznóhús mellett a tescós pogácsa harmadik alkotóeleme, csak próbáld ki ezt a játékot!

De komolyan gondolta a Tesco, hogy ezen alkalmazáson keresztül bepillantást nyerhetünk egy áruház menedzselésének feladatába? Remélhetőleg nem. Mert hiába szórakoztató dolog ízléstelenre csempézni az illatszerosztályt, vagy fagyasztott csirkékkel sakkozni, hogy maradjon még hely a hűtőben, azért ez messze van egy igazgató munkakörétől, szóval a hivatalos beharangozóban pedzegetett, realista komplexitást ne várjuk el a programtól. Ám ha a marketing bullshitet lehúzzuk róla, akkor az Én kicsi Tescóm decens mikromenedzselős alkotásként jellemezhető, ami rettenetes neve ellenére több egy Tesco gazdaságos mobiljátékánál.

TESCO TIMI KICSI BOLTJA

Aki ismerős a menedzselős játékok világában (márpedig felteszem mindenki az, aki találkozik ezen sorokkal), pontosan tudja, mire számítson, mikor megkapja első Tesco feliratú, gyéren berendezett kis üzletét, amit felvirágoztathat. A hipermarket emberi erőforrásaival a HR foglalkozik, de ezenkívül minden szokásos feladat a nyakadba szakad: polcokat venni, árut rendelni, kidíszíteni a vásárlóteret, az üresen álló polcokat feltölteni az időközben megérkezett áruval, majd pótolni a fogyóban levő holmikat... Erős logisztikai tehetséget igénylő, örök körforgásban vannak itt a megvásárolható termékek. Egy csomag liszt például a vásárlói kosarak végső desztinációjától kezdve a raktárépületed limbójáig többféle fázisban leledzhet, s ha nem tartod őket számon, bizony kifogyhatnak áruid még az újrarendelés előtt, aztán a vásárlók csak pislognak a pékségre, mint béka a kocsonyában, hogy hova lett a kakaós csiga. És akkor végre átérezheted azt a borzalmas fájdalmat a másik oldalról is, mikor kedvenc péksüteményedet keresed reggel a Tescóban, de nincs belőle friss – na, itt ezért te vagy a hibás!

A helyzet pedig súlyosbodik, ahogy az idő előrehaladtával Tesco Expresszé, később pedig Szupermarketté avanzsál picinyke boltod, hiszen háromszor annyi polc és rakodótér vár megtöltésre, megrendelésre, elosztásra, te pedig kapkodod a fejed. Közben a vásárlók is nyaggatnak folyton, hogy személyesen szolgáld ki őket; ha megteszed, az bónuszt ér, viszont ha épp nincs raktáron, amit szeretnének, akkor kénytelen vagy a piros „Sajnos nem" gombbal átküldeni őket a szomszéd Sparba.

Vásárlóidnak amúgy nemcsak igényei, de nevei, és még személyes megjegyzései is vannak, melyek csak félig hangzanak Tesco szlogennek. Közlik például, hogy „Ma Tesco Clubcard pontjaimért vásárolok", vagy „Jó áron vennék minőségi termékeket". (Ez utóbbira mindig komikus a „Sajnos nem" opcióval válaszolni.)

Ha soha nem akartál Tescót vezetni, akkor is érdemes kipróbálnod a játékot. Már csak azért is, mert teljesen ingyenes!

AKCIÓK ÉS REAKCIÓK

A kellemes ütemben nehezedő menedzsmentfeladatok mellé hamarosan Webshop fedőnevű kihívások társulnak (netes megrendeléseket kell teljesíteni), illetve feltárul a Piac opció is, ahol konkrétan más játékosokkal kereskedhetünk. Az Én kicsi Tescóm (leírni is fáj ezt a nevet, tényleg) komplexitása egészen meglepő szintekre lép, ahogy növekszik a játékórák száma. Szóval, le a kalappal a Tesco előtt! Teljesen ingyen kapunk tőlük egy tökéletesen izgalmas, igényes mikromenedzselős simet, amiben még játékbeli tranzakciók sincsenek, csak némi mosolygós Tesco propaganda...

Ám nem minden arany, amit fényes papírba csomagolnak, szóval a játéknak akadnak hibái is. Jellemzően az információk szinte teljes hiánya. Sokszor elkelne egy magyarázó tooltip, esetleg számszerű statisztika mondjuk a fejlesztési lehetőségek vagy a termékcsoportok szerinti raktárhelyek mellé. Nincsen túlmagyarázva az alapokon kívül semmi, például hogy mire jó a játék elejétől megvásárolható Ügyfélszolgálat pult – egy „nekem itt ne panaszkodjon senki" felkiáltással figyelmen kívül is hagytam sokáig, pedig újfajta eladási kihívásokat ad. Furcsa még, hogy bár a vásárlók folyton rinyálnak a dekoráció elégtelensége miatt, a díszes csempéket csakis egyenként lehet lerakni – egy több száz négyzetméteres Tescót burkoljak le egyesével? Ne már! Ez az átgondolatlanság jellemző amúgy a játékmenetre is, például a megvett árut nem tudod törölni, így előállhat olyan sakk-matt helyzet, ahol a karajt a hentestől nem tudod átrakni a betelt raktárba, így nem pakolhatod ki a polcra, viszont így nincs hely az új árunak. Kár. Reméljük, a rendszeresen érkező frissítések megoldják majd a bugokat, mert összességében ez a játék lett a kedvencem a Tesco saját márkás termékei közül.

Matyi olyan, mint bármelyikünk: jó ár-érték arányban szeretne vásárolni. Csak rajtad múlik, hogy sikerülni fog-e neki, vagy csalódottan távozik...

ADATOK

KIADÓ **Tesco Global**
FEJLESZTŐ **Tesco Global**
MŰFAJ **menedzserjáték**
ÁR **ingyenes**

ÉRTÉKELÉS

Egyszerre lehetsz belsőépítész, logisztikus, árufeltöltő és pénztáros a Tescóban! Gyors előrelépési lehetőség, achievementek, vidámság!

GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Összetett, izgalmas, sokáig játszható darab, igényes grafikával, teljesen ingyen. Tesco Finest termék.

KONTRA

A néhol átgondolatlan játékmenet, a statisztikák és tooltipek hiánya sajnos nem arról árulkodik, hogy a „legkisebb is számít" a fejlesztőknek.

77%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte levő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

TÖKÉLETES TÖRÉSTESZT

[ÍRTA JOHNBART] Látványos, valósághű, innovatív, és zabálja a procit. Ez röviden a BeamNG.drive, egy lelkes indie stúdió első szimulátora, ami a pre-alfa állapot dacára egy dologban már most világbajnok: ilyen törésmodellt játékban még garantáltan nem láttál sehol.

Virtuális verdákat zúzni pompás elfoglaltság – e hobbi még a Destruction Derbyvel ragadt rám, és maradt velem azóta is, pár kivételtől eltekintve így autós játékot csak akkor nyúzok, ha a program a fair küzdelem mellett nem veti el a mezőny verdáinak módszeres és ízléses lebontását sem. Többek között ezért is tartozik nagy kedvenceim közé a Carmageddon 2 és a Flatout 2, ezért fejeltem le mindig a forgalmat a Burnout Paradise-ban, és ezért volt a Next Car Game az első korai hozzáférésű játék, amit már alfaállapotában bezsákoltam. Nos, a fenti személyes listám nemrég új taggal bővült, a még szintén korai hozzáférésű formában kapható BeamNG.drive-val: az ambiciózus indie járműszimulátor ugyanis nem kevesebbet ígér, mint hogy teljesen élethű fizikai modellezéssel szimulálja a közúti közlekedést és annak kölcsönhatásait – beleértve az ütközéseket is.

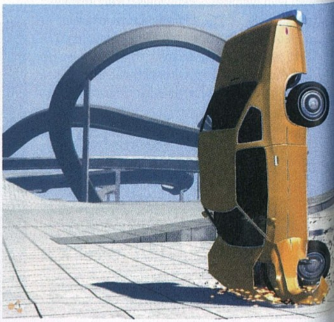
A grafikától senki nem dob majd hátast, de a törésmodell láttán tuti, hogy elmorzsoltok egy könnycseppet.

PUHATESTŰ FIZIKA

A kulcsszó a soft-body fizikai modellezésben rejlik, ami a „hagyományos" megoldásoktól gyökeresen eltérő alapokra épül. Az autós játékok többségében a vezetési- és törésmodell kőbe vésett, a fejlesztők által lefektetett szabályok összjátéka: az autómodelleket egyetlen merev testként definiálják, amely csak előre meghatározott pontokon deformálódhat a rájuk ható, a fizikai rétegben szintén előre meghatározott erők és kölcsönhatások függvényében. Bár ennek végeredménye kellően erőforrásbarát (és általában látványos is), hosszú távon azért kibújik a szög az abroncsból, a vasak ugyanis így egyrészt mindig ugyanazon pontokon és ugyanúgy törnek, másrészt a rombolásnak konkrét határai vannak: egy adott szint után a folyamatosan döngölt kasztni nem roncsolódik tovább, ezért a játékok zömében eltekinthetünk az extrém sérülésektől is (darabokra szakadó autót jómagam például a Carmageddon 2 óta nem láttam).

A BeamNG.drive a fentiekkel szemben egyszerűbb szabályrendszerrel, ámde sokkal bonyolultabb járműmodellezéssel dolgozik. A Beam fizikai motorban minden járgány összekapcsolt pontok („node"-ok), valamint az azok között fennálló kapcsolatok („beam"-ek) összegéből áll; a játékban jelenleg elérhető vasak mindegyike cirka 400 node-ot, és közel 4000 beamet tartalmaz. A fizikai modellezés kulcsa az, hogy ezek mindegyike egyedileg meghatározható tulajdonságokat kaphat (úgymint anyagszilárdság, sűrűség, nyújthatóság, rugalmasság, töréspont, súlyérték stb.), amelyek állapotát aztán a fizikai réteg másodpercenként 2000-szer ellenőrzi, a kapott eredmények alapján pedig valós időben kiszámolja a jármű menettulajdonságait, és a környezettel való kölcsönhatását. Megfelelően paraméterezett járművek esetén így a Beam fizikai motor megdöbbentően valós vezetési modellt eredményez – és mellesleg minden eddiginél élethűbb roncsolódás mellett vághatjuk gajra az autókat.

A koncepció persze nem új keletű: a fentebb már említett Next Car Game törésmodellje szintén soft-body alapokon nyugszik, de a BeamNG-hez hasonló zúzást már a cikk egyik dobozában taglalt (és a BeamNG.drive elődjének is tekinthető) Rigs of Rodsban is megejthettünk. Utóbbihoz képest az eltérést a kifinomultabb grafikus- és fizikai motor, valamint az erősebb PC-s hardverek jelentik: bár a megjelenéstől még messze áll, de a BeamNG.drive már jelen állapotában is szebben fest, és sokkal jobban kihasználja a többmagos rendszereket, mint elődje. Félreértés persze ne essék, a koncepció amilyen látványos, annyira erőforrás-igényes: a jelenlegi legfrissebb (0.3.3-as) build egy új i7-es proci mellett is egyszerre max. 4-6 autót képes



TÖRÉSTESZTRE JELENTKEZEM!

A BeamNG.drive honlapján (**bit.ly/1jiONmd**) mind a motor ingyenes techdemója, mind a fejlesztés alatt álló játék beszerezhető (utóbbi 11 euróba fáj). Noha a játék már jelen állapotában is tökéletes töréstészt-szimulátor, vásárlás előtt ellenőrizd, hogy a géped elbírja-e: bár a honlap minimum konfigurációként egy alap kétmagos procit, 4 giga RAM-ot és legalább 512 MB VRAM-mal szerelt VGA-t említ, az élvezetes játékhoz javallott egy négymagos proci, 6-8 giga RAM, illetve egy Radeon HD7790 (vagy Geforce GTX560) szintű VGA, legalább 1 GB VRAM-mal. A határ persze a csillagos ég – mindenesetre reméljük, hogy a csapat tényleg képes lesz annyira optimalizálni a grafikus- és fizikai motort, hogy egy középkategóriás vason jól fusson a játék.

AZ INGYENES MINDENES

Mint a cikkben említettem, a BeamNG.drive a Rigs of Rods (RoR) című járműszimulátor utódaként is felfogható, egyrészt mert a játék fejlesztőinek zöme a RoR gárdájából érkezik, másrészt pedig mert a két játék koncepciója erősen hasonló. A RoR szintén egy sandbox szimulátor, amelyben a járműveket a Beam motor elődjének is tekinthető soft-body fizika kelti életre. A Beamhez hasonlóan a RoR erőműve is nagyon sokoldalú: a közúti járművek mellett hajókat és repülőgépeket is remekül szimulál, előbbieket élethű felhajtóerő-számítás, utóbbiakat pedig az X-Plane által is használt lapelem elmélet mellett kelti életre a motor. Maga a játék ingyenes, így rengeteg mod készült hozzá, bár a BeamNG megjelenésével fejlesztése megtorpant – a legutolsó változatot innen lehet letölteni: **http://bit.ly/1ruOwEl**

jelentős teljesítményromlás nélkül kezelni, de a kész változatban sem számíthatunk sokkal több verdára: a cél az, hogy a játék egy középkategóriás processzoron lekezeljen nyolc vasat, és hogy OpenCL támogatás mellett a GPU-t is bevonják a fizikai számításokba.

HAJTS, AHOGY SZERETNÉL

A technológia tehát egyedülálló, kérdéses persze, hogy miként lehet a látványos, valósághű, de nehezen kezelhető soft-body modellt felhasználni egy játékban. Nos, a kulcsszó ebben az esetben a sandbox, a BeamNG.drive ugyanis a csapat tervei szerint egy nyílt világú járműszimulátor lesz: a programban helyet kapó etapokon szabadon kóricálhatunk majd alapjárgányunkkal (jelenleg két tesztpálya és négy darab, pár négyzetkilométeres sziget érhető el a pre-alfa változatban), de mindegyik terep egy rakás opcionális küldetést is tartalmaz majd. Roncsderbik az arénákban, versenyek az úthálózaton, rendőrségi üldözések, teherszállítás teherautóval vagy kamionnal – a kínálattal nem lesz gond, de a játék nem is erőltet majd rá semmit a sofőrökre: ha nem akarunk részt venni az elérhető minijátékokban, nem muszáj, a pályákon oda mehetünk, ahova kedvünk tartja.

Feladatokat vállalni ellenben megéri majd, a küldetések teljesítését ugyanis új járművekkel és extra alkatrészekkel jutalmazza a program. Ebből gondolom sejthető, hogy verdáink tuningolhatók lesznek: eltérő motorokat és váltókat, az adott minijátékhoz passzoló gumiabroncsokat, bukókeretet és egyéb kiegészítőket rakhatunk rájuk, de ha kell, súlycsökkentés végett akár el is távolíthatjuk az autó bármely elemét (ajtókat, izzókat

Ha lételemed a zúzás, akkor van egy jó hírünk: a Beam.NG képében eljött a földi mennyország!

stb.). Hogy a tuningolást, javítást, valamint az új autók és alkatrészek beszerzését játékbeli pénzmaggal intézzük, vagy a küldetések után kapjuk jutalomként, még nem tudni, ezt gondolom majd a közösség dönti el.

A fentiekből persze a jelenleg elérhető változatban egyelőre nem sokat látni. A terepek még elég spártaian festenek, és a szabad bóklászáson túl semmi egyebet nem kínálnak, lehetőségeink így most kimerülnek a pálya felfedezésében, az alap kisteherautónk szabásában vagy cseréjében (jelenleg hét autóból mazsolázhatunk),

motor friss változata gondoskodik, és bár a játékra nem a grafikája miatt fogunk emlékezni, a grafikusmotorban épp elég kakaó van ahhoz, hogy látványosan prezentálja a Beam fizikai motor erejét (de sokkal fontosabb, hogy teljesen modbarát is, szóval már a jelenlegi buildhez is járművek és pályák tucatjait tölthetjük le).

VEZESS!

Kíváncsian várom a BeamNG.drive végső változatát, a program ugyanis könnyen az első olyan próbálkozás lehet, ahol sikerül egy ütős soft-body modell mellé épkézláb játékot is csomagolni. A fizikai modell már most dögösen fest (bár az autók néha még elég papírszerűnek tűnnek, és az abroncsok hajlamosak átütni a szétroncsolt

A játék még nagyon messze van attól, hogy késznek lehessen nevezni, de a törésmodell és az alapkoncepció okán már megéri foglalkozni vele.

további járművek lerakásában (melyek között szabadon válthatunk), egy kezdetleges MI belövésében, amely vagy üldöz minket, vagy menekül előlünk, valamint a pályán lévő kocsik rommá törésében. Őszinte leszek, a jelenleg sovány tartalom dacára a játékot már csak az utóbbi miatt megéri most is beszerezni: képekkel nem lehet visszaadni azt az elképesztő látványt, amit az ütközések okozta döbbenetes deformáció és kölcsönhatás okoz.

Ami a technikai háttér soft-body fizika melletti területeit érinti, ott a BeamNG.drive szintén korrektül teljesít. A megjelenítésről a Torque3D

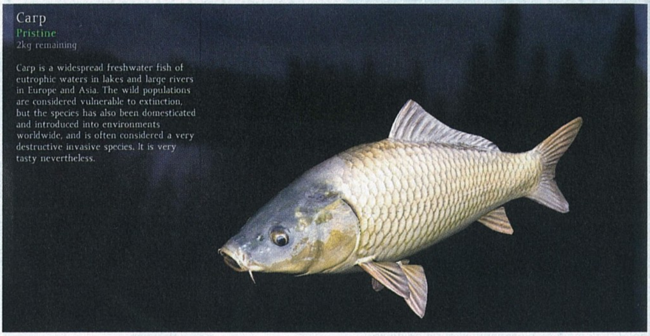
fémalkatrészeket), a sandbox autókázás koncepciója pedig remekül hangzik. Kérdéses persze, hogy hol vannak a Beam fizikai motor határai, de erre mind a modderek, mind a filmstúdiók megadhatják a választ: előbbiek már most realisztikusan mozgó repülőket és hajókat hegesztenek a játékhoz, utóbbiak közül pedig állítólag már több is érdeklődött a csapatnál a motor felhasználása iránt (az ugyanis elvileg kitűnő lenne a kaszkadőrjelenetek előzetes megtervezésére és szimulálására). Ami biztos, hogy a járgányok már most gyönyörűen törnek, szóval, ha szeretsz zúzni és van egy erősebb géped, akkor a 11 eurós BeamNG.drive a lehető legjobb döntés jelenleg.

HOHÓ, KAPÁS VAN!

[ÍRTA BATE] Rovatunk előző részében a vadászat és a hússütés témáját jártuk körbe – ám nem ez az egyetlen módja, hogy a konzervgyűjtést kikerülve, „kétkezi munkával" szerezzünk magunknak élelmet, hiszen a 0.45.124426-os frissítés óta adott a horgászás lehetősége is. Éppen ezért, ahogy ígértük, ebben a hónapban a pecabot készítését és a halfogás menetét járjuk körbe a lehető legrészletesebben.

A DayZ világában persze semmi nem olyan egyszerű, és ez a horgászásra is igaz, tehát aki arra készült, hogy az egyik sarokban talál majd egy pecabotot, és azzal vág neki a halak hajkurászásának, az bizony csalódni fog – persze abban is biztos vagyok, hogy kevés olyan játékos létezik, aki valóban erre számított. Ahhoz, hogy horgászni tudjunk, természetesen szükségünk lesz egy erre alkalmas botra, azonban ennek elkészítése a mi feladatunk, méghozzá a következő tárgyak összegyűjtését követően:

- kötél (rope)
- kőrisfa bot (ashwood stick)
- horog (fishing hook)
- giliszta (earthworm)



VADÁSZAT A HOZZÁVALÓKRA

Mielőtt kitárgyalnánk a botkészítés csínját-bínját, lássuk, hogy a felsorolt eszközök mire valók, és hol tudjuk a legnagyobb eséllyel „beszerezni" őket.

KÖTÉL:

A DayZ világában a kötél helyettesíti a damilt, és bár egy teljesen hétköznapi tárgyról van szó, néha csak hosszas keresgélés után lehet rábukkanni. Ha nekiálltok a felkutatásának, akkor mindenképpen vizsgáljatok át minden utatokba kerülő garázst és szupermarketet, ugyanis ezek egyikében van a legnagyobb esély arra, hogy kötélre bukkanjatok. Ha pedig útközben szembejön néhány zongorás ház vagy sárga téglás épület, akkor oda is mindenképpen érdemes bekukkantani, lévén némi szerencsével itt is belefuthattok a kívánt tárgyba. Ezzel kapcsolatban pedig megjegyzem, hogy egy kötél mindig jó, ha van a hátizsákotokban, hiszen lábtörés esetén ennek és néhány fadarabnak (wooden stick) a segítségével készíthettek sínt magatoknak.

KŐRISFA BOT:

Habár a kőrisfa bot (ashwood stick) csak egy fadarab, mégsem egyszerű beszerezni. Ha óriási mázlitok van, akkor az erdőket járva (és a földet vizslatva) találhattok egyet, ennek ellenére senkinek nem javaslom, hogy beszaladjon az első facsoport közé, és ott álljon neki keresgélni, mert az esetek 95%-ban ez csupán időpazarlás. Sokkal célravezetőbb, ha szereztek egy baltát (firefighter axe vagy splitting axe), és felkutattok egy olyan fát, amelynek a kivágását követően automatikusan kaptok egy ilyen botot. FIGYELEM! Ahogy a neve is mutatja, nem elég akármilyen fát betámadni a baltával, csak egy adott fajta, a kőris biztosítja a megfelelő alapanyagot, erről találtok is egy képet a cikk mellett, és jó, ha tudjátok, hogy ez a növény 90% eséllyel fellelhető a csernaruszi városokban található iskolaépületek mellett (szintén lásd a mellékelt képet).

Ha megvan a fa, akkor kézbe kell venni a baltát, megközelíteni a törzset, és mikor megjelenik a chop firewood opció, addig ismételgetni ezt a mozdulatot az akciógomb (alapesetben F) nyomkodásával, amíg a kőris ki nem dől. Ha ez megtörtént, a földön (vagy a tárgylistátokban) megjelenik az ashwood stick, ami természetesen a pecabototok nyelét adja.

HOROG:

A horog szerepét aligha kell elmagyarázni, e nélkül a DayZ világában sem érdemes nekivágni a pecázásnak. Rábukkanni nem könnyű, viszont nem is

AMIRE MINDENKÉPPEN SZÜKSÉGED LESZ

Kellék a horgászbothoz, a damil szerepét tölti be, a leggyakoribb előfordulási helye a városokban található szupermarket.

A pecabot alapja, amit egy speciális fa kivágásával lehet a leggyorsabban megszerezni. A részleteket lásd a cikkben!

Horog nélkül nincs pecabot – a kis kampó megtalálható szerte Csernaruszban. Főleg a garázsokat érdemes átkutatni.

A csalihoz persze nem csak horog, de giliszta is kell. A kis élőlények a talajból szerezhetők be, kapa vagy ásó segítségével.

Az ásó nem kifejezetten a pecázás kelléke: azért van rá szükség, hogy földből gilisztát szerezhessünk a csalihoz.

Vagy ásóra, vagy a képen látható kapára lesz szükségünk ahhoz, hogy a földből kinyerhessük a csalihoz szükséges kukacokat.

A kés csak akkor válik hasznossá, ha sikeresen kipecáztunk egy halat, ugyanis ezzel lehet kifilézni az áldozatokat.

A balta azért fontos eszköz, mert csak ezzel tudjuk kivágni a kőrist, amiből aztán előállítható a botunkhoz nélkülözhetetlen fadarab.

A kőrisfa bot a képen látható fa kivágása után szerezhető be.

Kőrisfát leggyakrabban a képen látható iskolaépületek oldalában lehet találni.

lehetetlen feladat – azt javaslom, hogy elsősorban a garázsokra koncentráljatok, mert a legnagyobb eséllyel ilyen épületekben találhattok a horgászáshoz nélkülözhetetlen pici kampót.

GILISZTA:

Vízbe lógatott üres horogra még soha nem harapott hal, így mindenképpen szükségetek lesz gilisztákra is, hogy felkeltsétek az úszkáló táplálékforrások figyelmét. Kukacot találni nem lehet, a nagyobb állatokhoz hasonlóan őket is le kell vadászni. Ezt persze ne úgy képzeljétek el, hogy M4-essel fogtok ilyen jószágra lesni, a célszerszám ebben az esetben egy kapa (farming hoe) vagy egy ásó (shovel) lesz. Ha rendelkeztek bármelyikkel, akkor kézbe kell venni, keresni egy füves területet, és a földre nézve meg fog jelenni a „dig up worms" opció. Az akciógomb megnyomását követően a karakter elkezd gyűrűsférgek után kutatni – a képernyő bal alsó sarkában jelzi a program, hogy mekkora szerencsével jártatok. Ha nem találtok semmit, akkor érdemes kicsit odébb sétálni és újra próbálkozni. Egy sikeres „merítést" követően négy giliszta kerül a tárgylistátokba, és ha több halat is szeretnétek kifogni, akkor érdemes legalább három kupacot, tehát egy tucat csalinak valót összegyűjteni.

Apró érdekesség, hogy a gilisztákat akár meg is lehet enni, azonban ezt nem javaslom senkinek, ugyanis könnyen a karakter végét jelentheti az elfogyasztásuk után jelentkező betegség.

A HORGÁSZBOT ELKÉSZÍTÉSE

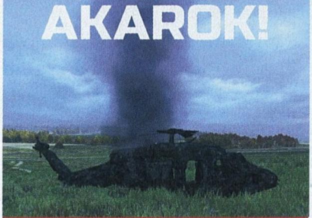
Amennyiben megvannak a szükséges összetevők, akkor jöhet a kraftolás, azaz a pecabot összeállítása. Első körben a kötelet és a kőrisfa botot kell kombinálni (csak rá kell húzni az egyiket a másikra), ekkor megjelenik két opció: „craft Improvised Ashwood Bow" és „craft Improvised Fishing Rod". Előbbi az íjat jelenti, amit ugyanígy készíthettek el, ez esetben viszont az utóbbira kell bökni, és már el is készült a horgászbototok. Ha ez megvan, akkor egy gilisztát húzzatok rá a horogra, így megkapjátok a csalit, amit már rá tudtok applikálni a botra (az üres horgot hiába húzzátok rá, semmi nem fog történni). Amint mindezzel végeztetek, jöhet a valódi móka: a pecázás!

VIDEO **EZZEL JÁTSZUNK!**

Ha kíváncsi vagy a DayZ-ről készített második „Ezzel játszunk!" videónkra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható

www.pcguru.hu/ezzel/dayz2

M4-ET AKAROK!



A játék egyik legnépszerűbb fegyvere az M4 gépkarabély, azonban míg régebben elég könnyen rá lehetett bukkanni ilyen katonai eszközre, a legutóbbi frissítések óta ez a gyilokszerszám olyan ritka, mint a fehér holló. Ennek oka, hogy a 0.45-ös frissítés óta M4-et csak a heli crash site-oknak nevezett helikopterroncsoknál lehet találni, melyekről azt kell tudni, hogy véletlenszerűen tűnnek fel a térképen, meglehetősen kevés alkalommal. Ha szeretnétek ilyen roncsokat találni és kifosztani, akkor mindenképpen Csernarusz nyugati és déli részén kell tüzetesen körülnéznetek.

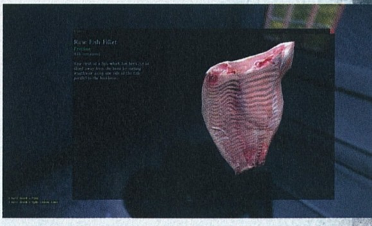
HORGÁSSZUNK!

Horgászni csak édesvízben lehet, tehát hiába van egy hatalmas tengerpart keleten, mindenképpen egy tavat vagy patakot kell keresnetek a halfogáshoz. Szerencsére ilyen vizes részekkel Csernarusz egész területén lehet találkozni, de érdemes olyan helyet választani, ami nem a városok közelében van, mert az, hogy ti békésen horgásztok, a többi játékost nem fogja megakadályozni abban, hogy golyót eresszen a hátatokba. Ha megvan a tökéletes placc, akkor kézbe kell venni a pecabotot, és megközelíteni a kiszemelt tavat/patakot; érdemes átváltani belső nézetbe, így a vízre nézve azonnal megjelenik a „start fishing" lehetőség, és az akciógomb lenyomását követően a karakter bedobja a csalit a vízbe, majd elkezdődik a horgászás folyamata, ami tovább figyelmet igényel. A „start fishing" opciót ilyenkor felváltja a „check the bait", ami szintén az F megnyomásával aktiválható, és nem árt ezt sűrűn ismételgetni, ugyanis úszó híján csak így lehet megállapítani, hogy van-e kapás. A program a bal alsó sarokban tájékoztat benneteket, méghozzá a következő üzenetek segítségével:

- I sense no movement near the bait
- There is some movement near the bait
- Something is cautiously examining the bait
- **Something has just bit the bait!**

Az első annyit tesz, hogy semmi mozgás, ilyenkor türelemmel kell lenni, és várni, hogy felbukkanjanak a halak. A második felirat már arra figyelmeztet, hogy a csali felkeltette a préda figyelmét, ekkor már érdemes résen lenni. A harmadik szöveg azt jelzi, hogy egy hal elkezdte bevizsgálni a csalit – ekkor már ugrásra készen kell állni, ugyanis a következő „check the bait" akció után már szinte biztos, hogy a piros „Something has just bit the bait!" üzenet jelenik meg (igen, „bit", és nem „bite", ezt később nyilván javítják majd), és ebben az esetben azonnal ki kell rántani a horgot a vízből. Ez a „pull out" funkcióval lehetséges, amit az egérgörgő elmozdításával hívhatunk elő.

A berántást követően vagy sikerül kifogni a halat, vagy a program közli veletek, hogy az áldozatotok meglépett a gilisztával együtt. Ha ez utóbbi történik, akkor sem kell csüggedni: húzzatok fel egy friss kukacot a horogra, kombináljátok a csalit a bottal, és jöhet az újabb próbálkozás. Amennyiben sikerrel jártok, és megjelenik a hal a tárgylistában, még nem ért véget a feladatok sora, hiszen az állatot meg is kell pucolni, lévén egészben nem alkalmas a sütésre. A filézéshez csupán egy késre



lesz szükségetek; nincs más teendő, mint a vágószerszámot ráhúzni a pikkelyesre, majd kattintani a „prepare the fish" opcióra. Egy halból két szeletet lehet kinyerni, szóval ha ilyesmivel szeretnétek jóllakni, akkor egy állatnál többet kell kifognotok.

FIGYELEM! A nyers hal elfogyasztása betegséghez, kezelés hiányában pedig halálhoz vezet, tehát csakis sült uszonyost helyezzetek a karakteretek szájába. A tábortűz készítésről és a sütésről a 2014/07-es PC Guru DayZ rovatában értekeztünk részletesen, de ha nincs meg a magazin, akkor sincs baj, mert a lenti dobozban látható a PGO-s DayZ fórum linkje, ahol bármilyen felmerülő kérdésre szívesen válaszolok!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dayz

[IRTA CHRIS] **HOSSZÚ BÉTATESZT UTÁN, 2013 ELEJÉN KAPTA MEG A „KÉSZ" STÁTUSZT A HAWKEN CÍMŰ ÓRIÁSROBOTOS ARÉNA-SHOOTER, AMIT BÁR KONKRÉT ÉRTÉKELÉSSEL SOHA NEM ILLETTÜNK, MÉGIS ODÁIG VOLTUNK ÉRTE. MOST, HOGY ELTELT EGY ÉV, VISSZANÉZTÜNK A JÁTÉKBA, HOGY MEGCSODÁLJUK, MENNYI MINDEN VÁLTOZOTT A HIVATALOS MEGJELENÉS ÓTA.**

Lassan másfél éve játszható a Adhesive Games robotos lövöldéje, ami kifejezetten jó értékeléseket kapott a sajtótól és a játékosoktól. Pedig a Hawken nagyon egyszerű alapanyagokból építkezik, mondhatni egy letűnt kor mohikánja, egy program, ami leginkább az Unreal Tournament-es időket idézi. A játékban kétszer hat játékos küzdhet egymással hatalmas harci robotok pilótafülkéjében ülve, és csak az számít, hogy kinek milyen jók a reflexei és a szem-kéz koordinációja. Egyszerűsége ellenére a Hawken mégis képes volt belopni magát a szívünkbe. Talán a viszonylag modern fejlődési rendszernek vagy a meseszép látványnak köszönhetően, de bármikor kezdünk el játszani vele, azt vesszük észre, hogy hosszú órákra ott ragadtunk a gép előtt az egeret markolászva. Mi utoljára 2013 elején írtunk az akkor már nyílt bétafázisban lévő változatról, és bár a cikkünk végére nem biggyesztettünk értékelést (mivel nem lett volna tisztességes egy bétát véleményezni), összességében pozitív jelzőkkel illettük a játékot. Most viszont itt az alkalom, hogy végül megkapja tőlünk azt, amit érdemel!

ADATOK

KIADÓ
Meteor Ent.

FEJLESZTŐ
Adhesive Games

MEGJELENÉS ÉVE
2013

MŰFAJ
aréna-shooter

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy régebbi játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

FÜSTBE MENT TERV

Még tavalyelőtt röppent fel a hír, hogy a képregénysorozat mellett egy webszéria is készül a Hawkenből. Tudjátok, egy olyan többrészes minisorozat, amiben katonák lövöldöznek óriási lépegetők gyomrából, színészekkel és sztorival kiegészítve. Sőt, egy időben még egy nagyjátékfilmről is sugdolóztak a készítők, azonban ez már kezdetben is úgy hangzott, mintha valaki túl nagyot álmodott volna a stábból. Az első pletykák óta aztán eltelt közel két év, és nemhogy a filmnek, de még a sorozatnak se látjuk nyomát. 2012 júliusában ugyan felkerült a Hawken hivatalos YouTube-csatornájára egy előzetes a szériából, de azóta is csend honol a Warner Premiere és a Meteor Entertainment háza táján. A megjelenést eredetileg 2013-ra tervezték, ám nagyon úgy tűnik, hogy ebből már nem lesz semmi. Maradt nekünk a Pacific Rim – és lehet, hogy jobb is ez így.

ROBOTOS, LÖVÖLDÖZŐS, MULTIS

A Hawken egy harci robotokat felvonultató lövölde, amiben két csapat küzd egymással egy kisebb arénában, szokásos Deathmatch vagy csapatalapú Team Deathmatch mérkőzések keretében. A gépek hatalmas ágyúkkal, rakéta- és gránátvetőkkel vannak felvértezve, valamint méretük ellenére viszonylag agilisek, hiszen képesek akár ugrálni is (persze ez robotonként változó). A Hawkenben jelen pillanatban 18 harci lépegető kapott helyet, melyek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek. Némelyik gyors, viszont páncélzata vékony, valamelyik pedig rengeteg találatot kibír, de úgy mozog, mint egy öreg kanapé. Az elmúlt hónapok alatt jó néhány új gépezet került a játékba, például a G2 Raider, a G2 Assault vagy az Incinerator, illetve tiszteletét tette a harctéren az úgynevezett „gyógyító" is, a Technician, amivel megjavíthatjuk a közelünkben álló társainkat.

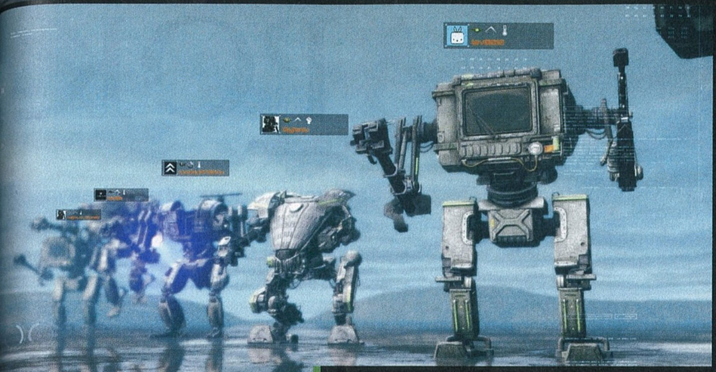
Mindegyik lépegetőnek saját fejlődési rendszerre van, tehát minél többet játszunk egy adott példánnyal, annál több extra cuccot nyithatunk ki hozzá. Így szerezhetünk jobb fegyverzetet, különleges festéseket, illetve aggathatunk mecháinkra olyan taktikai felszereléseket, mint a pályákra helyezhető automata lövegtorony vagy radarzavaró.

Ezenkívül mindegyik mech rendelkezik egy speciális képességgel, melyet az F billentyű lenyomásával aktiválhatunk. Ez az extra tulajdonság gépenként változó, a Rocketeer például vastag páncélozott kezeit képes pajzsként maga elé helyezni, majd így a földön összehúzva magát védekező pozícióba állni. Vagy ott van a Sharpshooter, ami lényegében a sniper kaszt a Hawkenben: speciális képessége a power boost, ami rövid időre sebzésbónuszt biztosít a pilóta számára. Emellett minden robotnak van egy önjavító modulja is, melynek aktiválásához a C gombot kell lenyomva tartani, de érdemes tudni, hogy a használata közben rendkívül védtelenné válunk, hiszen ilyenkor a harci gép teljesen lekapcsol, cserébe viszont pár másodperc után ismét teljes pompájában díszeleghet.

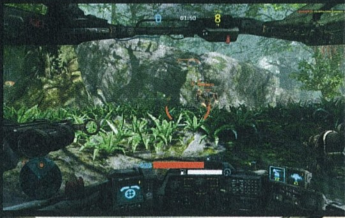
VÁLTOZÁSOK SOKASÁGA

Fentebb már pedzegettük, hogy milyen változások kaptak helyet a játékban a steames megjelenés óta, de még csupán a

Hihetetlen, hogy a fejlesztők még mindig mit képesek kihozni az Unreal 3 grafikusmotorból.



A mi kedvenc gépünk még mindig a „mikrohullámú sütő”, ami nemcsak hihetetlenül jópofán néz ki, de még egy cuki ablaktörlője is van!



felszínt kapargattuk. A Hawkenre rá sem lehet ismerni, ha csak a korai verziókkal játszottunk. Az elmúlt egy évben szinte minden hónapban érkezett egy méretes frissítés a programhoz, melyek segítségével a fejlesztők rengeteg újdonságot csempésztek a játékba, valamint olyan hasznos funkciók is bekerültek, mint a büntetésrendszer, ami elejét veszi annak, hogy még az eredményjelzés előtt elhagyjuk a mérkőzéseket. Emellett minden mech kicsit gyorsabb lett, lehetőséget kaptunk a HUD személyre szabására, valamint a játékosok nevei mellett megjelentek apró koponyák, amik jelzik, hogy hány killnél járnak. Ezenkívül minden robotfestés globális lett, tehát ha kibontunk egyet, azt átrakhatjuk más gépekre is, ha pedig kimaxoltunk egy lépegetőt, akkor lehetőségünk adódik kibontani az adott verzió egy erősebb változatát.

A bétateszt közlése után már nem nagyon foglalkoztunk a Hawkennel, de most pótoltuk ezen régi hiányosságunkat.

Az újrajátszáskor a különféle felszerelések terén is hatalmas változásokat tapasztaltunk. Az új verzióban például már nemcsak aktív (tehát az arénában aktiválható), hanem passzív bónuszokat nyújtó extrákat is beépíthetünk gépeinkbe, melyek az erejüktől és a hasznosságuktól függően foglalnak el több helyet a készletünkben. Ilyen például a Fuel Converter, amivel két százalék sebzést alakíthatunk át üzemanyaggá, vagy a Basic Failsafe, aminek köszönhetően 20 százalékkal kisebb lesz a saját magunknak okozható sebzés mértéke (rakétáknál, robbanóanyagoknál lehetséges, hogy azok visszacsapódnak az arcunkba). Bónuszként ezeket az extra kütyüket is külön fejlesztgethetjük a játék valutájából, valamint ha csiklandozza a pénztárcánkat néhány ezres, akkor meteorpontokat vásárolva extra festéseket, hajtóműeffekteket, vagy akár hologramokat szerezhetünk magunknak. Valódi pénzért egyébként mindig vehetünk új mecheket, fegyvereket és egyéb felszereléseket is, de szerencsére a játék még ekkor sem válik pay-to-win szagúvá, hiszen akár a legkisebb robottal is fel lehet jutni a ponttáblák tetejére.

A játékban négyféle módban küzdhetnek egymással a játékosok, melyek közül a sima Deathmatch és TDM valószínűleg nem igényel hosszabb bemutatást. Ezeken kívül ott a Missile Assault, amiben egy rakétasilót kell irányításunk alá vonni, továbbá a Siege nevezetű játékmód, amelyben már kicsit összetettebb feladatok várnak a játékosokra. Itt üzemanyagot kell gyűjteni, azt eljuttatni a bázisunkra, majd ha eleget összeszedtünk és feltöltöttük vele a hadihajónkat, akkor az elindul az ellenfél bázisa felé, és megpróbálja elpusztítani. Tavasszal a kínálat egy kooperatív játékmóddal is kibővült, amiben a mesterséges intelligencia által irányított ellenfelekre lehet vadászni. Az egyik legfontosabb játékot érintő változás azonban mégis az, hogy februárban a Hawken felkerült a Steamre, így sokkal nagyobb közönséget kapott, valamint a fejlesztők tompítottak a sokakat zavaró különleges grafikus szűrőn is, amitől (véleményünk szerint) a látvány kicsit sterilebb, hétköznapibb lett. No, nem mintha bármi panasszal lehetne élni a grafikát illetően, sőt! Talán nem túlzás kijelenteni, hogy a Hawken az egyik legszebb ingyenesen játszható játék, a program tervezői és grafikusai tényleg mindent kipréseltek a felszín alatt dolgozó Unreal 3 motorból.

ÉRTÉKELÉS

Egy roppant látványos robotos aréna-shooter, ami tökéletes kikapcsolódás lehet az FPS-ek szerelmeseinek. Az újdonságok száma folyamatosan nő, tehát érdemes rá néha vissza-visszanézni!

PRO

Hihetetlen jól néz ki, nagyon könnyen irányítható, és viszonylag egyszerű, ráadásul még ingyenes is.

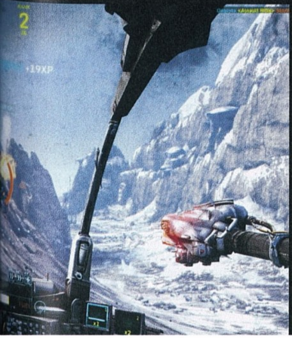
KONTRA

Az egyszerűsége okán valószínűleg sokan hamar rá fognak unni.

85%

TE IS MEGUNTAD?

Ám a Hawken sem hibátlan termék. Úgy tűnik, hogy idővel mindenki ráun, valószínűleg azért, mert alapvetően nem egy összetett programról van szó. Ha pedig ez bekövetkezik, akkor már csak hosszas önunszolást követően fogjuk újra betölteni, és hiába a remek fejlődési rendszer, plusz a folyamatos támogatás a fejlesztők részéről, a játék előbb-utóbb így is az örök uninstall-mezőkön végzi. Az induláskor magunk is lelkesek voltunk, aztán pár hét után úgy éreztük, hogy teljesen elfogyott a tartalom az orrunk elől. Az elmúlt időszakban viszont rengeteg kiegészítőt kapott a játék, minek hatására ismét adtunk neki egy esélyt, és végül nem is csalódtunk. Éppen ezért nektek is azt javasoljuk, hogy töltsétek le a Hawkent a Steamről, pattanjatok be kedvenc lépegetőtök kabinjába, és próbáljátok ki a megújult verziót. Miután leporoltuk és feltelepítettük, minket azonnal magába szippantott, és az újbóli tesztet követően most még a korábban elmaradt értékelést is pótoltuk!



FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/hawken

DOT-A-LAPOK

HATODIK RÉSZ: DZSUNGELEZÉS

[ÍRTA CHRIS] **Lassan elérkezünk DotA 2 sorozatunk végéhez, így bele kell húznunk a haladó anyagok ledarálásába is. Az egyik ilyen téma az úgynevezett dzsungelezés, aminek fontosságát és a benne rejlő lehetőségeket még nem boncolgattuk eléggé. Na de most!**

🔴 **Van úgy, hogy egy játékos komolyan veszi a dolgát, ha stackingről van szó. Ha most idetévedne egy ellenséges játékos, biztosan nagyot nézne, hogy mi történik a szomszéd erdejében. Aztán persze szörnyű halált halna...**

Nemcsak a DotA 2-ben, de majdnem minden MOBA-játékban lehetőségünk adódik arra, hogy ne a sávokon, hanem az erdőben, más néven a dzsungelben farmoljuk össze magunknak a felszerelésünket. Az ilyen típusú karakterfejlesztésnek megvannak az előnyei és a hátrányai is. A fák közt megbúvó semleges creepek leölésével legalább annyi aranyat és tapasztalati pontot szerezhetünk, mintha a sávokon művelnénk ugyanezt. Az erdőben viszonylag biztonságban érezhetjük magunkat, nem kell aggódnunk a last hitelés és a deny miatt, és valószínűleg a társaink nem fognak üvöltözni velünk minden apróság miatt. Szépen, nyugodtan farmolgathatunk addig, amíg meg nem szerezzük a legfontosabb tárgyainkat, majd kivágódhatunk a sávokra, és segíthetünk a mieinknek.

Ezt a folyamatot nevezzük DotA-nyelven „dzsungelezésnek" avagy „erdőzésnek", viszont – ahogy említettük – ez hordoz magában némi nehézséget is. Elég arra gondolni, hogy amíg mi békésen legelészünk az erdőkben, addig társaink létszámhátrányban küzdenek az ellenséggel, tehát amíg mi dzsungelezünk, addig valaki egyedül néz szembe két ellenféllel. Vajon képes lesz feltartóztatni őket huzamosabb ideig? Mi lesz, ha az ellen betolja az első tornyainkat? Vissza fogjuk tudni fordítani a mérkőzést akkor is? E kérdések azok, melyeket mérlegelni kell a mérkőzés megkezdése előtt.

A JÓ ERDŐZŐ

Persze az is fontos kérdés, hogy melyik hőssel érdemes erdőzni. Mitől lesz egy hős alkalmas erre a feladatra? A válasz elsősorban a karakterek túlélőképességében keresendő. Fontos tudni, hogy nem minden hős alkalmas a dzsungelezésre, és igen alacsony azok száma, akik a játék elejétől kezdve, akár 1-es szinttől képesek erre. A legideálisabb erdőző hősök azok, akik valamiféle teremtményt tudnak maguk mellé megidézni, amelyek felfogják azt a sebzést, amit az erdőben lakó creepek okoznak. Minél alacsonyabb szintűek vagyunk, minél kevesebb életerővel rendelkezünk, és minél lassabban harcolunk, annál kevésbé leszünk képesek elviselni a dzsungelben lakozó lények ütéseit és lövéseit. Ezért aztán ahhoz, hogy akár az első szinttől dzsungelezzünk, szükségünk lesz valamiféle védelemre. Vegyünk egy példát! Az egyik legkiválóbb erdőző Nature's Prophet, aki a Nature's Call képességével életre kelthet pár fát (minél magasabb szintű a képesség, annál többet), amik aztán boldogan felfogják helyettünk a sebzéseket. Hasonló hős Enigma, aki Demonic Conversion képességével bármilyen creepből (akár sajátjainkból is) képes három minienigmát készíteni, akik idővel osztódnak is. Aztán ott van még Enchantress, aki maga mellé állíthat bármilyen creepet, továbbá Chen is hasonló képességgel ügyeskedik. Ők a legideálisabb erdőzők a játékban.

Akadnak viszont olyan hősök, akik puszta kézzel képesek felvenni a harcot az erdőkben lakó creepekkel. Ezek a karakterek már jóval inkább tárgyaikra és saját képességeikre vannak utalva, viszont például Nature's Prophettel ellentétben jóval hamarabb elhagyhatják az erdőt, hogy csatlakozzanak társaikhoz a harcok során. Az egyik legfontosabb tárgy dzsungelezők részére a Vladmir's Offering, ami minden támadással életerőt tölt vissza a hős számára. Ez több karakter esetében alapfelszerelésnek számít, tehát velük már a játék elejétől el lehet kezdeni erdőzni. Most pedig lássuk sorban, hogy melyek a legjobb erdőző hősök, és miért lehetnek azok!

- **ENIGMA** (A Demonic Conversion képességének köszönhetően)
- **URSA** (A Fury Swipes képességének hála, a Vladmir's Offering alapfelszerelés nála)
- **LYCANTHROPE** (A Summon Wolves képessége miatt, a Vladmir's Offering alapfelszerelés nála)
- **ENCHANTRESS** (Az Enchant képességének köszönhetően)
- **CHEN** (A Holy Persuasion képességének köszönhetően)
- **AXE** (A Counter Helix képességének köszönhetően)
- **NATURE'S PROPHET** (A Nature's Call és a Teleportation képességének köszönhetően)
- **DARK SEER** (Az Ion Shell képességének köszönhetően)
- **BLOODSEEKER** (A Blood Bath képességének köszönhetően)
- **LONE DRUID** (A Summon Spirit Bear képességének köszönhetően)
- **LIFESTEALER** (A Feast képességének köszönhetően)

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

Ők a legismertebb és legideálisabb dzsungelező hősök a játékban, de ez nem azt jelenti, hogy rajtuk kívül más nem lenne képes erre. Ám ők azok, akik általában az erdőben kezdik a játékot, és velük maradhatunk a legkönnyebben életben ezeken a területeken.

CREEP-TÁBOROK

Rovatunk egyik korábbi részében már volt róla szó, de az erdőzés témáját boncolgatva vegyük elő újra, hogy pontosan hol lehet, illetve hol érdemes harcolni az erdőben. Mindkét oldalon 5+1 creep-tábor található, melyekben 30 másodpercenként születnek új szörnyek. A táborokban lévő lények összetétele mindig véletlenszerűen változik, de a nehézségi szintjük állandó. Mindkét oldalon találunk egy könnyű, két közepes, két nehéz és egy ancient tábort (ezzel kapcsolatban lásd a mellékelt térképet). Hogy hol és melyikben érdemes farmolni, az mindig attól függ, hogy milyen hőst választunk magunknak és hányas szintűek vagyunk. Enigma például simán elkezdheti farmolni már a játék elején is a közepes vagy a nehéz táborokat, de Axe-szal vagy Bloodseekerrel óvatosan kell haladnunk addig, amíg meg nem szerezzük a túléléshez fontos tárgyaikat.

STACKING

A stacking a dzsungelezésnek egy magasabb szintű technikai művelete, aminek köszönhetően elérhetjük azt, hogy egy táborba összegyűjtsünk több semleges creepet. Hogy ez miért jó? Akadnak hősök, például Dark Seer vagy Axe, akik hatékonyabban erdőznek, ha egyszerre több lényre csaphatnak le, köszönhetően a képességeiknek. Ehhez a művelethez először is pontos időzítésre van szükség. Ahogy fentebb már említettem, az erdőben lévő creepek harminc másodpercenként születnek újra, de csakis akkor jelennek meg, ha nagyjából 1500 egységnyi körzetükben nincs senki, illetve egyik csapatnak sincs rálátása a táborra. Ahhoz, hogy sikeresen stackeljünk, oda kell mennünk a táborhoz, és a képernyő tetején lévő órát figyelve pontosan a 23. vagy az 53. másodpercben meg kell támadni a tábort, majd azonnal olyan messzire rohanni, amilyen messze csak tudunk. Amíg a creepek követnek minket, a táborban születik egy újabb csapat szörny, az utánunk rohanók pedig visszafutnak a táborba. Így lesz egyszerre kettő vagy akár több szörnycsapat egyetlen születési ponton.

ANCIENT TÁBOR
Itt jelennek meg a legerősebb creepek. Ezt a helyet kerüljétek el az 5-6. szint eléréséig!

KÖNNYŰ TÁBOR
A creepek itt kevés pénzt/tapasztalati pontot adnak, de kétszer-háromszor érdemes kipucolni a táborokat.

KÖZEPES TÁBOR
Bár az itteni szörnyek elég erősek, azért ezeket a táborokat farmoljátok ki szorgalmasan.

NEHÉZ TÁBOR
Néhány hős simán kezdheti itt is a farmolást, de főleg magasabb szinten érdemes ide benézni.

PULLOLÁS

A pullolás a fentinél egy kicsit egyszerűbb és talán hasznosabb funkció. Pullolni az úgynevezett könnyű sávokon lehet, a könnyű creep táborok segítségével. A művelet azért hasznos, mert segítségével visszább húzhatjuk a támadási sávot, s ezzel közelebb csalogathatjuk ellenfeleinket a mi tornyunk közelébe, hogy aztán – tegyük fel – az erdőn keresztül oldalba kapjuk őket a többi játékos segítségével. Pullolni úgy kell, hogy amikor a saját creepjeink a sávon elindulnak szokásos útjukra, akkor megfelelően időzítve eléjük húzzuk a dzsungelből a könnyű táborban lévő pakkot, akik összetalálkozva egymással elkezdenek harcolni. Ezzel kimarad a sávunk tolásából egy adag creep, az ellenfél pedig közelebb kerül a tornyunkhoz. Az időzítés itt is fontos, de egy-két próbával be lehet lőni, hogy mikor érdemes elkezdeni a húzást.

TÁRGYAK

Nagyon fontos, hogy ne csak megfelelő hőssel, de jól összeállított tárgylistával vágjunk bele az erdőzésbe, különben hamar fűbe (vagy fába) haraphatunk. A játék minden hős számára tartalmaz beépített útmutatókat (képernyő bal felső sarka, könyv ikon), használjuk őket bátran, hogy megismerjük azokat a cuccokat, melyek elengedhetetlenek a dzsungelezők számára! Ilyen például a Stout Shield, de a Quelling Blade segítségével akár haladóbb taktikákat is alkalmazhatunk: kivághatunk egy fát a helyéből, s így lerövidíthetjük a távolságokat két tábor között. Sőt, a Quelling Blade alkalmazásával megtehetjük azt is, hogy utat vágunk egy tábor oldalába, beékeljük magunkat oda, és szűk folyosót kialakítva elérjük, hogy csak egyetlen creep támadjon minket egyszerre.

ERDŐZŐK ELLEN

Fontos tudni, hogy az erdőzők életét nagyon könnyen megkeseríthetjük a mindössze 150 aranyba kerülő Observer Ward segítségével. A wardok fontosságáról még nem igazán írtunk (később biztosan fogunk még), de a lényegük, hogy a csapat számára biztosítanak felderítést hét percen át. A wardok az ellenfél számára láthatatlanok, ezért különösen szemét dolognak számít, ha egy erdőző számára blokkoljuk a táborokban lévő creepek újraszületését azzal, hogy wardot teszünk a táborok közelébe. Ilyenkor ugyanis, ahogy fent említettem, nem születnek újra a táborokban lévő creepek, mert a csapatunknak rálátása van a táborra. Az erdőzőket tehát úgy szívathatjuk a legkönnyebben, ha a közepes táborok elé wardot teszünk, így a dzsungelező csak a nehéz és a könnyű terepről választhat magának ellenfelet. Amennyiben erdőzünk, és azt vesszük észre, hogy nem születnek újra a táborok szörnyei, akkor már sejthetjük, hogy az ellenfelek wardot tettek eléjük. Ilyenkor vásárolnunk kell egy 200 aranyba kerülő Sentry Wardot, ami felfedi a láthatatlan egységeket és tárgyakat, így elpusztíthatjuk az ellenfél wardját.

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

[ÍRTA CHOCHO] **Azt mondják, az idő megszépíti az emlékeket, s bár ezt jómagam nem igazán tapasztaltam eddig, az Earth 2140 újrajátszása során olyan durva fülest kaptam időapótól, hogy a 2D-s talajtextúra adta a másikat. Hiába, sajnos nem minden mestermű rozsdaálló.**

A '90-es évek második felében már észnél lévő PC-s játékosok emlékezhetnek rá, hogy abban az időben boldog-boldogtalan valós idejű stratégiát akart fejleszteni. 1995-ben megjelent a Command & Conquer (mely egyébként szintén rovatunk vendége volt a 2013/10-es számban), elindítva a klónhullámot, amit minden kiadó meg szeretett volna lovagolni. Ez idő tájt született meg a KKND-sorozat, a Dark Reign, az Age of Empires vagy a Z, de persze a C&C-vonat is ezerrel robogott tovább, új szintre emelve az RTS-eket az 1996-os Red Alerttel. Ezek az alkotások azonban rendre a nyugati széllel érkeztek – nem úgy, mint cikkünk alanya, amit egy lengyel csapat, a mostanság a Two Worlds-sorozatról ismert Reality Pump készített, természetesen a Westwood-iskolában tanultak alapján. Az Earth 2140 kakukktojás a „Klasszikusok újrajátszva" hasábjain, ugyanis az Egyesült Államokban és Nyugat-Európában relatíve ismeretlen maradt, tehát nem válhatott igazi klasszikussá, amiről mindenki beszélt. Nálunk viszont sokan játszották és szerették, elsősorban látványos grafikai megvalósítása és komoly hangvétele miatt. Van azonban egy bökkenő: ami 1997-ben még szuper volt, mára jóindulattal sem nevezhető akár elviselhetőnek sem, és sajnos az idő vasfoga által alaposan megrágott Earth korunkra csupán szép emlék maradt.

ADATOK

KIADÓ
TopWare Interactive

FEJLESZTŐ
Reality Pump Studios

MEGJELENÉS ÉVE
1997

MŰFAJ
RTS

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

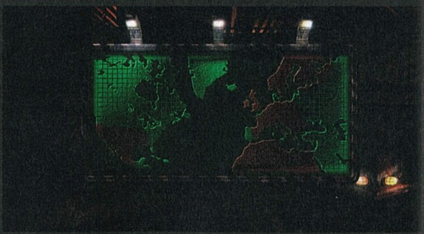
HALÁLOS HALÁLOK

Ha ránéztek a mellékelt képekre, és emlékeztek még a jó öreg (tényleg az, jövőre 20 éves lesz) C&C-re, már tudjátok, miről van szó: régimódi bázisépítős stratégiát kapunk, 2D-s terepen, két ellentétes féllel, akik a nukleáris sivataggá változott Föld feletti uralomért harcolnak. Hogy miért kell nekik a lakhatásra abszolút alkalmatlan sárgolyó, az nem derül ki a sztoriból, mint ahogy sok más sem – hiába, 1997-ben még bőven elég volt, ha a küldetések között egy szöveges eligazítás adta a tudtunkra, hogy mi a feladat, és nem voltak látványos átvezető animációk vagy drámai forgatókönyv.

Az Earth 2140 esetében a jók és rosszak helyzete sem teljesen világos: a United Civilized States (UCS) a dél-amerikai kontinenst uraló, főleg robotokon élősködő hedonisták gyülekezete, míg az Eurasian Dynasty az ISIS jövőbeli megfelelőjeként fogható fel, azaz egy terroron nyugvó, klánok vezette totalitárius szerveződés, ami – nevéből adódóan – Eurázsiában székel. Egyik frakció sem jobb a másiknál, a há-

Annak idején sokkal szórakoztatóbb volt, mint most, de ha esetleg kimaradt az életedből, egy próbát talán megérdemel.

A valós idejű stratégiák egyik örök problémája az útvonalkeresés (angol szakszóval pathfinding): az egységek sajnos itt is hajlamosak elkóricálni.



A FÖLD JÖVŐJE FOLYTATÓDIK

Az Earth 2140 annak ellenére siker lett, hogy nyugaton nem igazán kapták fel, így nemcsak a cikkben is említett két küldeteslemez jelent meg hozzá (Mission Pack 1 és Mission Pack 2: Final Conflict), hanem egy sor folytatás is. A roppant fantáziadús címmel ellátott Earth 2150: Escape from the Blue Planet 2000 nyarán került a boltokba, és mindenkit ledöbbentett új grafikusmotorjával, aminek hála teljes 3D-ben pompázott, messze megelőzve a legtöbb konkurenst. Még időjárási effektek is szerepeltek benne! A 2150-hez két kiegészítő jelent meg: a The Moon Project 2001 tavaszán (ezt magyarul is kiadták Hold hadművelet címen), és a Lost Souls 2002 októberében. A játékok külön-külön is futtathatók és értelmezhetők, így gyakran szokás őket Earth 2150 trilógiaként emlegetni, amely egyébként egy kerek történetet mesél el. A Föld lakhatatlanná vált, az ED és az ECS igyekeznek elhagyni a szenesre perzselt planétát, ám a már rég a Holdon élő Lunar Corporation emberei ennek nagyon nem örülnek – természetesen újabb háború tör ki, ezúttal három fél részvételével. És itt még nincs vége, ugyanis 2005-ben megjelent az Earth 2160, amiben egy negyedik, idegen frakció is bemutatkozott: a morphidiánok. Kreatív, nem?

ború célja pedig tényleg csak a hatalomgyakorlás, szóval teljesen mindegy, milyen sorrendben kezdjük a kampányt, mindössze a nyitóterületek különböznek.

Illetve azoknak is csak a színe, ugyanis az Earth 2140 egy sík térben játszódó RTS, amiben mindössze igényesen megrajzolt hegyláncok ormai keltik a domborzat illúzióját. Összesen háromféle terep van a játékban: a termékeny mezőket zöld, a sivatagot mustársárga, a havat pedig piszkosfehér talaj jelképezi. Mindez azonban 1997-ben bőven elég volt ahhoz, hogy leessen az állunk, és meglepő módon a Reality Pump akkortájt csodaszépnek számító játéka még ma sem néz ki annyira rosszul. Az egységek és épületek rengetegféle animációt vonultatnak fel, az arányok viszonylag jól érzékeltetik a robotok méreteit, a tereptárgyak pedig (mint a megperzselődött fák vagy apró tavak) kölcsönhatásba lépnek a játékos által irányított hadigépezetekkel. A lánctalpas járművek nyomot hagynak a hóban és a homokban, a robbanások felgyújtják a közeli bozótot, a plazmasugarak ragyogó kék színe pedig megvilágítja a célpontokat, igaz, csak egy pillanatra, mielőtt beléjük csapódva megsemmisítenék őket. Az Earth 2140 annak idején kilógott a sorból páratlan kidolgozásának köszönhetően – mindez azonban nem képes rá, hogy elfedje a játék hiányosságait.

A kampányban rengeteg olyan misszió található, ami egy szűk kanyonban ér véget, így elkerülhetetlen a hatalmas és élvezetes tömegmészárlás.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Azok, akik csak most szeretnék bepótolni az Earth-játékokat, talán jobban járnak, mintha az eredeti kiadáskor kísérelték volna meg ugyanezt, hiszen a sorozat összes epizódja potom pénzért vásárolható meg mind a GOG-on, mind a Steamen. Sőt, mindegyik kiadás tartalmazza az utólag kiadott kiegészítőket, missziócsomagokat is. Az Earth 2140 Trilogy már 6 dollárért hazavihető, úgyhogy csapj le rá minél előbb!

gog.com

EARTH 2014

Hol is kezdjem? Először is az Earth 2140 játékmenete majdnem minden küldetés során pontosan ugyanúgy épül fel: kapunk pár egységet, felállítunk egy bázist, legyártunk még több egységet, és mikor már marha sok és erős robot vagy tank van a birtokunkban, elindulunk, hogy kiirtsuk az ellenséget, amely szinte mindig a pálya túlsó végében tanyázik. Előfordul néha, hogy nem tudunk bázist építeni, hanem adott számú egységből vagyunk kénytelenek gazdálkodni, de akárhogy is, a lényeg nem változik: az Earthben a nagyobb és erősebb csoport győz és kész. A mesterséges intelligencia gyakorlatilag csak a legalapvetőbb műveletekre képes, az elpusztított egységeket és épületeket ritkán pótolja, összetett támadásokat pedig aligha várhatunk tőle. Ennélfogva az amúgy hosszúnak számító, ideális esetben is 16-18 órás kampány során nem sok kihívás vár ránk, leszámítva egy-egy nevetségesen nagy túlerőt felvonultató küldetést. A UCS és az ED között sincs markáns különbség, hacsak az nem, hogy előbbi mechákat vet be, utóbbi pedig tankokkal igyekszik érvényesülni a csatatéren.

A monotonitást persze elnéznénk az Earthnek, végtére is még a StarCraft előtt jelent meg, 17 éve pedig senki sem várta el, hogy egy stratégiai játék változatos legyen. Az viszont már nem fogható a játék korára, hogy mellőzi az oktatómódot, mondván, úgyis olvassuk a mellékelt kézikönyvet, vagy legalább átbogarásszuk és kijegyzeteljük a főmenüből elérhető enciklopédiát. Bizony, előképzés nélkül csak próba-szerencse alapon deríthetjük ki, hogy melyik egység mit csinál, sőt, az olyan, más RTS-ekben viszonylag kézenfekvő dolgok sem mennek majd elsőre, mint a bányászat. Az Earthben két nyersanyagra van szükségünk: energiára, amit – meglepő módon – erőművekkel lehet termelni, és pénzre, amit bányászni kell, igaz, abszolút nem egyértelmű, hogy honnan. A terepen semmi sem jelöli a lelőhelyeket, és nekem is 4-5 küldetést kellett a hátam mögött hagynom, hogy rájöjjek: az 1920x1080-as felbontásban már nevetségesen apró minitérképen narancsszínű foltok utalnak az ásványkincsekre.

IRÁNY A JÖVŐ!

Bizony, jól olvastátok, az Earth 2140 HD-felbontásban is játszható – igaz, ehhez a fejlettebb HD-kiadást kell bezsákolni, ami tartalmazza a játékhoz kiadott két küldetéscsomagot is. Skirmish azonban nincs egyik Earth-pakkban sem, mint ahogy multiplayerre sincs lehetőség, szóval csak a kripli MI-t gyötörhetjük. Mindehhez vegyétek hozzá minden idők legrosszabb zenei anyagát, mely a korai '90-es évek erotikus filmjeit idézi, egy logikától mentes kezelőfelületet, illetve a tényt, hogy a játék 16 fps-re van korlátozva, és talán megértitek, miért jobb, ha az Earth 2140 jövőképe a múlt árnyékában marad. Elásni nem kell a játékot, mert a maga idejében igenis kiemelkedő darabnak számított, és egykori előnyét az égvilágon senki sem veheti el tőle. Csak épp HD-kiadás ide vagy oda, a 21. század kihívásainak nem képes megfelelni. Abban az esetben érdemes lehet újrajátszani, ha sok-sok esztendővel ezelőtt felnőttként találkoztunk vele, és most nosztalgiázni szeretnénk, én azonban gyerekként láttam először az Earth 2140-et, és meg kell, hogy mondjam, igazolta a teóriát az emlékezet megszépítő hatásával kapcsolatban.

65%

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

MAFIA II Lóval az ágyban

ÉRTÉKELÉS **79%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **2K Czech**

Azt mondják, hogy a bűn nem kifizetődő. Ugyanakkor, ha megnézzük, hogyan éltek az aranykor legendás amerikai gengszterei, hírnevet, pénzt, hatalmat látunk, ami valljuk be, anynyira nem is rossz kombináció – persze statisztikarontó adatként ott van a rövid átlagéletkor, de hát semmi sem tökéletes, ugye. Ám nemcsak a valóságban lehet gengszter az ember, főleg nem a múltszázad közepén, hanem a videojátékoknak hála virtuálisan is. A Mafia II-ben egy szicíliai bevándorlót alakítva építhetjük fel alvilági karrierünket, a pitiáner lopásoktól és balhéktól kezdve egészen a maffiacsaládok összeugrasztásáig és a drogok megjelenéséig. A 40-es és 50-es évek Amerikájában játszódó Mafia II sajnos annyira nem tartalmas vagy érdekes, mint legendás elődje, de azért olcsósítva bőven megéri az árát, különösen akkor, ha valaki szereti az olyan filmeket, mint a Keresztapa, a Nagymenők vagy az Aki legyőzte Al Caponét. És persze van a játékban Tommy Gun is, szóval már csak ezért is instant get.

Nem harap, csak karmol FIFA 14

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **4999 Ft** KIADÓ **EA Sports** FEJLESZTŐ **EA Canada**

A FIFA-sorozat évről évre ugyanazt nyújtja: itt-ott finomított fizikát, az igényekhez igazított játékmenetet, aktuális licenceket és elméletben végtelen játéktartalmat, amit még egy fantasztikusan jól kidolgozott online rendszerrel is meg szokott fejelni a fejlesztésért felelős EA Canada. Egy a bökkenő csupán: az új rész megérkezése után az egy évvel korábbi FIFA szerverei szép lassan kiürülnek, a rajongók pedig egyből lecsapnak a legújabb darabra. Hogy akkor mégis miért ajánljuk nektek a FIFA 14-et, amikor csak pár hét, és itt a FIFA 15? Nos, egyszerű: a játék olcsó, és az az egy hónap, ami hátravan az idei FIFA-ig, még pazarul kitölthető a programmal. Az ötezer forintos árba megreformált álomcsapat játékmód, átalakított menedzserlehetőségek, a FIFA 13-nál szebb grafika és még igencsak aktív közönség tartozik, ami a viszonylag rövid futamidő ellenére is bőven jó vételé teszi a játékot. Ha még ég benned a vb tüze, ne tétovázz, ugorj fejest a világ talán legismertebb sportjába!

DUNGEON SIEGE III Szupergonoszok 3

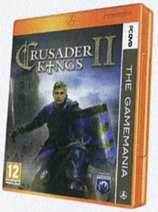
ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

Volt idő, mikor se szeri, se száma nem volt a megannyi Diablo-klónnak, azaz az izometrikus nézetet használó akciószerepjátékoknak. Manapság a műfajt ismét a Blizzard klasszikusa uralja, a konkurenciától pedig úgy tűnik, félnek a kiadók – jó példa erre a Sacred 3, amely hack 'n' slashként tért vissza, kiakasztva a rajongókat. Hasonló pályaívet írt le néhány éve a Dungeon Siege III is, hiszen a sorozat első két része még a magányos kalandoroknak kedvezett, a harmadik felvonás viszont már inkább egy kooperatív hentelj és gyakj, amit a barátainkkal együtt élvezhetünk a legjobban. Hogy ez negatívum-e, szubjektív: a magunk részéről annak idején kicsit karcsúnak találtuk a szólista tartalmat, de közösen vagdalkozva nagyon is szórakoztató programként ismertük meg a Dungeon Siege III-at. Teljes áron nem is igazán ajánlottuk volna, de 2.490 forintért még akkor is megéri beruházni rá, ha a haverokra várnunk kell. Ráadásul a játék a Steamet használja, azaz a multiplayer-élmény a létező legstabilabb.

Szuperhősök egy csomagban LEGO MARVEL SUPER HEROES

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Warner Bros. IE** FEJLESZTŐ **Traveller's Tales**

Jó kérdés, hogy van-e olyan dolog, amit még nem mondtak el a LEGO-játékokról, elvégre az összes program hasonló recept szerint működik: adott egy halom minifigura, egy rakás pálya, sok-sok vizuális poén, na meg számtalan megmászható platform. Egyedül, barátnővel, baráttal, anyával és apával, kistesóval vagy nagynénivel, igazából mindegy: a LEGO-játékok minden formában élvezetes szórakozást biztosítanak. Már csak az a kérdés marad tehát, hogy melyiket válasszuk. Nos, egyszerű: a hétköznapi geek szívét a képregények legalább annyira megdobogtatják, mint a legózás vagy a videojátékok, így a LEGO Marvel Super Heroest ajánljuk legjobban, mely a neves képregénykiadó legjobb karaktereit sűríti magába, természetesen legósított formában. Legó Hulk, legó Vasember, legó Amerika Kapitány és legó Rozsomák… hogy csak pár hőst emeljünk ki. Ennél többet nem nagyon kérhetnénk az égiektől. Ja, de! Azt, hogy olcsó legyen mindez. És hoppá, az egész LEGO Marvel Super Heroes 3.990 forintot kóstál. Örülünk?



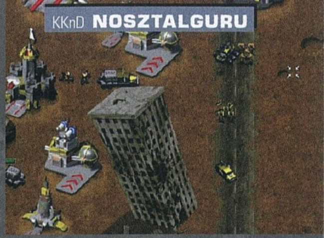
CRUSADER KINGS II Csak egy makett

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Paradox Development Studio**

A stratégiai játékok igen érdekes alműfaja a grand strategy, melynek lényege, hogy az egységek irányítása és a terep adottságainak kihasználása helyett a játékos egy populáció totális kontrolljára fókuszál, beleértve ebbe egy nemzet megalapítását, egy birodalom felvirágoztatását, és minden olyan dolgot, ami ezekkel jár, tehát háborúkat, diplomáciát, kereskedelmet. Sajnos a legtöbb grand strategy nagyon kemény dió, az átlagos játékosok kerülik is a zsánert, mint a tüzet, ám szerencsére a stílus királyaként ünnepelt Paradoxot ez nem kedvetleníti el: a kiadó sorozatban ontja magából a nagyszabású stratégiai játékokat, melyek közül az egyik legérdekesebb a keresztes hadjáratok időszakát feldolgozó Crusader Kings 2. A Szentföldért vívott háborúk, a középkor forrongó politikai és gazdasági légköre, illetve az időszakra jellemző dinasztiák és a vallás meghatározó volta gondoskodnak arról, hogy a játék maradandó élményt nyújtson – persze csinos grafikát azért nem szabad elvárni.

VEDD MEG A JÁTÉKOKAT A PC GURU WEBSHOPBAN!

Májusban elstartolt a PC Guru Webshopja, ahol a rovatban szereplő játékok mindegyikét megveheted: böngészd át a folyamatosan bővülő kínálatunkat! http://shop.pcguru.hu



KRUSH KILL 'N' DESTROY

[ÍRTA WILSON] **Az erre a hónapra időzített visszaemlékezéseket a dicső múlt játékaira a valós idejű stratégiák jegyében töltjük, hiszen mind a Nosztalguruban, mind a Klasszikusok újrajátszva rovatban is RTS-t mutatunk be, ráadásul két olyat, melyek egymás közvetlen riválisai voltak.**

A z ezredforduló előtti években, a zsebpénztől függő gyerekkorban nem volt egyszerű dolog újdonságokra lecsapni: a drága, akár több tízezer forintba (!) is kerülő dobozos játékok, és az internet hiánya miatt pont a PC Guru magazinhoz hasonló újságok mutattak irányt, hogy miért érdemes heteken és hónapokon át ostromolni a szülőket, vagy mi az, amiért megéri a szerencsésebb iskolatársak nyakán lógni az ingyen élményért, esetleg a kiharcolt kölcsönpéldányért. Tizenévesen kalózpéldányt beszerezni nem volt a világ legegyszerűbb dolga, így egyvalami tudta csak helyettesíteni: a demó. A próbaváltozatok intézménye

A KKnD-ből nem vált igazi klasszikus, de műfajának egyik kellemes, valamennyire eredeti darabja.

mára ugyan kihalt, annak idején viszont szinte elképzelhetetlen volt úgy a piacra dobni valamit, hogy abból ne jelent volna meg ízelítő egy szakújság CD-mellékletén. Sok sikercím ennek köszönhette, hogy egyáltalán bekerült a köztudatba. Sokunk mégis el se jutott a teljes, bolti változatig, és leragadt a próbapéldánynál, vagy mert irreálisan drága volt a kiszemelt csoda, vagy mire összegyűlt rá a pénz, már nem is lehetett kapni. Valami ilyesmi történt az 1997-es KKnD-vel is, amely úgy vált igazi klasszikussá, hogy tulajdonképpen ma már nem is emlékszik rá senki.

ÖLJ, PUSZTÍTS, ROMBOLJ

Ennyire bugyuta címmel persze nem csoda, de a KKnD legfőbb baja nem feltétlenül ez

1997-ben még akadtak olyan játékfejlesztők, akik nem tartották vércikinek az FMV-ket.

volt, hanem az időzítés: 1997 volt az az év, mikor elérte a csúcsot a Command and Conquer-sorozat klónozása. Nem volt olyan kiadó, amelynek ne lett volna a kínálatában minimum egy olyan valós idejű stratégia, amely nem a Blizzard által lefektetett alapokra épült: minimum kettő, de inkább három, egymással háborúban álló faj, egy kiélezett konfliktus, és persze az elmaradhatatlan egységgyártás és bázisépítés.

Ebből a receptből a KKnD nagyon szorgosan csemegézett: a 2141-ben játszódó történet szerint az emberiség java a föld alá kényszerült, miután egy 2079-es nukleáris háború kiirtotta a civilizációnk és persze a lakosságunk jelentős részét. A túlélők közül közel sem volt mindenki szerencsés, sokan a felszínen ragadtak (például a másik oldalt erősítő állatok is), és a sugárzásnak, na meg néhány rosszul kinéző vírusnak köszönhetően átugrottak pár evolúciós lépcsőt, így meglehetősen mérgesen, és persze rusnya külsővel néznek farkasszemet a föld alól éppen előmászó emberiséggel, akiket nem csupán az addigra teljesen felélt készletek tereltek vissza a mélyből, de a vágy is, hogy visszahódítsák a Földet.

TÚRA ELEFÁNTHÁTON

Hogy ez az eredetinek nem teljesen nevezhető történet mégis miként tudott egy kifejezetten színes és érdekes világot szülni, azt remekül példázzák a képek is, ahol harci elefántok, páncélozott pókok és más lények csapnak össze hatalmas mozsárágyúkat cipelő tankokkal, egyszerű gyalogos katonákkal, és szélsebes homokfutókkal, egy kifejezetten tarka, meglehetősen színes terepen. Ez a teljesen furcsa kavalkád már 1997-ben is példa nélküli volt, manapság pedig egyenesen elképzelhetetlen.

Ám hiába az egyedi mixtúra, ha maga a játékmenet nem volt formabontó: az ekkor még csak a kanyarban lévő StarCraft és a drasztikusan szebb, formabontóbb és modernebb külsővel megáldott Total Annihiliation közé ékelődve a KKnD-nek nem is nagyon volt lehetősége újítani, hiszen nem volt még miből ötletet meríteni, csak

az olyan klasszikusokból, mint a Command and Conquer, vagy az 1996-os Red Alert. Igazából az utóbbi hatása érezhető a legjobban a Beam Software játékán, hiszen még a képernyő oldalsó szélére tolt kezelőfelület is a Westwood stílusát idézte, ahogy az olajra, mint nyersanyagra alapozó bázisépítés és a tömeges egységgyártás is.

A KKnD-nek mégis megvoltak a maga saját stílusjegyei: ilyen volt a két eltérő oldal ügyes használata, a későbbi StarCrafthoz hasonlóan más-más játékélményt nyújtva. A militarista, technológiára hagyatkozó emberek, valamint a természetet, a mutációt, az állatokat is bevető mutánsok teljesen eltérő stratégiával dolgoztak, és ez, na meg a kifejezetten hangulatos tálalás volt az, ami a KKnD-t kiemelte a tucat-RTS-ek tömegéből. Habár az egységek borzalmas útvonalkeresése, a skirmish mód kidolgozatlansága, és az olyan alapvető funkciók hiánya, mint a javítás vagy az eladás csak a rá pár hónapra érkező kiegészítőben, illetve az 1998-ban kiadott folytatásban lett orvosolva, a KKnD sose vált igazi klasszikussá, csak egy remek játékká egy remek demóval, és persze egy szakajtónyi furcsasággal.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Beam Software

KIADÁS ÉVE
1997-1998

PLATFORMOK
MS-DOS, Windows, Playstation 1

GARÁZSVÁSÁR: SZEGÉNY GAZDAGOK

[IRTA WILSON] ***Egy játékos életében egy évre három igazán jeles esemény jut: az E3 és a nyári, majd a téli Steam Sale. Minden idők legsikeresebb és legnépszerűbb videojátékboltjában komplett vagyonokat lehet otthagyni, az eredmény pedig sokszorosan több játék a tarsolyban, mint amenynyibe egyetlen szoftver kerül egy hagyományos boltban. Hogyan lehetne vitatkozni azzal, hogy ez mennyire jó dolog? Igazából könnyen... de ehhez előbb ismernünk kell a Steam történetét.***

Az ugyanis, amit ma Steamként ismerünk, köszönőviszonyban sincs az eredeti koncepcióval – a Steamet igazából sohasem videojátékboltnak szánták, hanem egy olyan szolgáltatásnak, amely megkönnyítheti a patchelés folyamatát. Régen ugyanis meglehetősen körülményes volt a javítások kiadása és terjesztése: minden folt egy külön telepítővel, kisebb csomagban érkezett, melyet kézzel meg kellett találni (méghozzá a megfelelő verziót, mert Európán belül is több kiadás került a boltokba egy adott szoftverből, a régiótól függően), letölteni (feltéve, ha volt hozzá szerver és persze aktív internet-hozzáférés), ráadásul ez a folyamat lépcsőzetes volt. Vagyis sorrendben kellett haladni, nem lehetett rögtön a legújabb frissítéssel kezdeni, sok esetben előbb végig kellett zongorázni az összes korábbi update-et is, amely a hírhedten bugos Operation Flashpoint és Arma-sorozat esetében egy igazi rémálom volt. Ilyen körülmények között érthető az akkoriban még csak játékfejlesztéssel foglalkozó Valve Software elszántsága a probléma megoldása kapcsán, hiszen a saját bőrükön tapasztalták, mit jelent egy patch kiadása: ha a Counter-Strike-ot frissíteni kellett, akár napokra vagy hetekre is megcsappant az aktív játékosok száma, eddig tartott ugyanis, míg lefutott az aktuális javítási kör.

Habár a Steam ezt a feladatát a hatalmas szervertúlterhelés ellenére már a születése utáni években is sikeresen ellátta, tulajdonképpen a Valve saját, történelmi jelentőségű játékának, a Half-Life 2-nek, és az azzal párhuzamosan megkötött disztribútori szerződéseknek köszönheti, hogy végül több lett annál, mint aminek szánták: 2005-ben átszakadt a gát, külsős kiadók játékainak tucatjai jelentek meg a Steamen, és a Valve rendszere végre elkezdett profitot termelni. Innen már csak egy lépés volt behúzni az iparág legnagyobb szereplőit, a legfontosabb kiadókat, a többi pedig már történelem

Idén már komplett játékot szervezett a Valve a nyári Steam Sale köré, szinte kikényszerítve a pénzköltést.

– súlyos számokkal, súlyos összegekben mérhető eredmény, hiszen a Steam mára a videojáték-ipar középpontjává nőtte ki magát, amely nem csupán túlszárnyalta a dobozos játékok piacát, de alapjaiban írt újra mindent, amit a videojátékok kiadásáról és forgalmazásáról addig tudtunk.

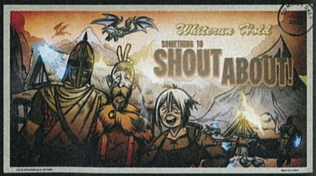
VESZÉLYES DOMINANCIA?

Hogy pontosan mekkora szeletét bitorolja a videojáték-iparnak a Steam és vele együtt a Valve, azt pontosan nem tudjuk. A cég soha, egyetlen alkalommal sem adott ki statisztikát ezt illetően, a külsős partnereket pedig olyan súlyos titoktartási szerződések kötik, hogy még senki sem merte megszegni az ott leírtakat. Ennek ellenére szinte minden elemző egyetért abban, hogy a Valve kezében a teljes piac közel 70 százaléka lehet – akad olyan kiadó és stúdió, amelynek a teljes bevétele innen származik, vagy azért, mert a terméke máshol nem elérhető, vagy mert a Steam elfogadottsága, népszerűsége annyira magas, hogy más terjesztési csatornákon nem tudnak érvényesülni. És itt az első bökkenő.

MONOPOLY

Az ugyanis, hogy a Steam ennyire népszerű, azzal járt, hogy a Valve monopolhelyzetbe került. Habár kívülről tudjuk a legnagyobb riválisok nevét – az EA-nek ott az Origin, a Ubisoftnak pedig a Uplay, és mindegyik árul termékeket más kiadóktól is –, de hány olyan embert ismerünk személyesen, akik elsősorban nem a Steamen vásárolnak, hanem vagy a felsorolt szolgáltatóknál, vagy más disztribútornál? Hány olyan játék jelenik meg egyáltalán, amely nem a Steam másolásvédelmét használja, hanem más rendszert?

A Steam nem oldotta meg a kalózkodás problémáját (ha egy játék megjelenik, órák leforgása alatt elérhető a kalózváltozat), és nem úgy tűnik, hogy a jövőben ez változna, de a 10-20 évvel ezelőtti baljóslatú forgatókönyvek ellenére nem roskadt magába a videojáték-ipar, sőt. Ennyire sokan, ennyire sok játékot korábban még sohasem vásároltak, és erről tulajdonképpen a Steam tehet, még akkor is, ha az adott vásárlás nem is a Steam keretein belül történik.



A nyári és a téli kiárusítás mostanra legalább olyan fontos eleme lett a játékiparnak, mint az évi rendes E3.

TÖRTÉNELMI FORDULAT

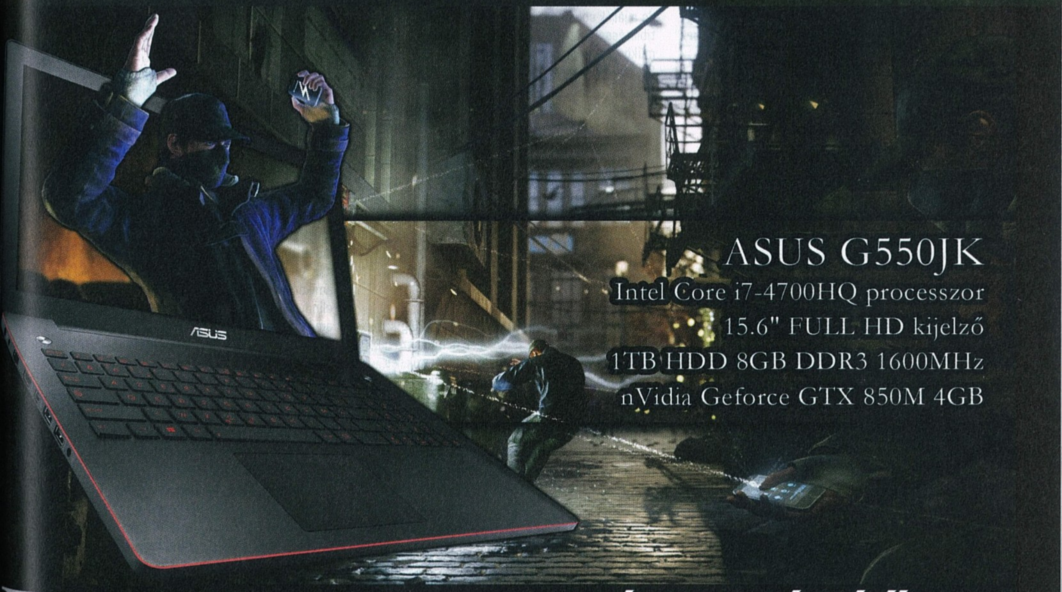
Ez pedig úgy lehetséges, hogy a Steam nem csupán egy platform, de egy jelenség is, amely alapvetően formálta át a videojáték-árusítás szabályait, „törvényeit". Valahogy úgy zajlott az egész, mint a Google-lel: jött egy cég, amely a felhasználóit, és nem a profitot helyezte előtérbe, betömte azokat a piaci réseket, amiket másoknak nem sikerült, és folyamatosan finomhangolja, javítja, fejleszti a termékeit, a minőséggel és az abból kialakuló erős, nagy felhasználóbázissal vetve meg a lábát. A Valve napjaink egyik legjobban megbecsült vállalata, amely szinte minden évben kiad egy minimum történelmi jelentőségű játékot, és mellette még egy elképesztően sikeres és hatalmas profitot termelő szolgáltatást is üzemeltet, amit örömmel használunk – mert kényelmes, mert gyors, mert nincs jobb alternatívája, és mert annyira sokat spórol meg nekünk.

Mert bár a Steamen minden új játék 50-60 euróba kerül, ezen az áron valójában nem olyan sokan vásárolnak (még a jólétben fürdő nyugaton sem), hiszen mindenki a nyári és a téli leárazásokat várja, ahol az eredeti ár töredékéért szerezhetők be akár többhetes, vagy alig több hónapos játékok. Ha pedig előre lehet tudni, hogy valami ennyire olcsó lesz, akkor mégis ki és miért venne az első nap bármilyen játékot is? Vásárlóként, aktív játékosként ez persze fantasztikus, mert rettentő költséghatékony: egy teljes árú szoftver áráért akár 3-4, vagy ennél is több cucc zsákolható be, nem kell kalózkodni, csak kicsit türelmesnek lenni. Ez a folyamat pedig működött, és mindenki szerette is: korábban ismeretlen stúdiók és kiadók neve került a köztudatba, halálra ítélt sorozatok és franchise-ok kaptak második esélyt, a hagyományos modellben csak párhetes futamidővel rendelkező szoftverek számára nyílt meg a lehetőség, hogy akár több évig is a piacon legyenek. A Valve forradalmat csinált... és közben halálra ítélte a videojáték-ipart.

A Steam nélkül nem tartana itt a játékipar, de a hosszú távú következmények nem feltétlenül pozitívak.

MI IS MEGISSZUK A LEVÉT

Ha ugyanis senki se vesz teljes árú játékot, mi lesz a hatalmas, több száz millióba kerülő projektekkel? Mi lesz azokkal a kiadókkal és stúdiókkal, amelyek sorsát akár egyetlen bukás, egyetlen rossz üzleti év is megpecsételheti? Hogyan fog bevételhez jutni egy videojátékgyár, ha 10-15 eurónál magasabb árcímkével csak elriasztja a potenciális érdeklődőket, vagy ha a többség már egyenesen azt követeli, hogy minden legyen ingyenes? És mi lesz a dobozos termékeket áruló boltokkal, az azokat az egyes országokba importáló disztribútorokkal és forgalmazókkal, azok állásával? A kapitalizmus persze már csak ilyen, a gyengébb elbukik, a piac a szabályaival együtt átrendeződik, csak épp nem mindegy, hogyan. Az átlagfizetéseket és az életszínvonalat tekintve természetesen jogos a felháborodás az 50-60 eurós árcímkék kapcsán, de lassan elérjük azt a pontot, mikor egy vásárlás nem jelent sokkal többet egy letöltött példánynál (a Valve minden egyes játék árából 30%-ot lecsippent magának), és csak a fejünkben hihetjük azt, hogy támogattuk az alkotókat (a nagyobb címek esetében szinte a teljes bevétel a kiadót illeti, és nem az azt elkészítő stúdiót). Valójában azonban csak nagyot spóroltunk, és a saját pénztárcánkkal küldtük az utcára a fejlesztőket. Egy híd alól pedig hatványozottan nehéz leprogramozni a következő NAGY játékot...



Gamer laptopok és kiegészítők
hatalmas választékban
digiprime.hu
1074 Budapest, Dohány utca 63/B * 0670/286-4298 * www.digiprime.hu

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

DLC QUEST

➲ Szia, Tika!
Szeretném elkérni a DLC Quest Live Freemium or Die játék Nice Try című achievementjének a megoldását. Válaszod előre is köszi: ➲ DÉNES

Amennyiben kontrollert használsz az irányításhoz, kampány közben a következő szekvenciát vidd be: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, B, A, B, A. Billentyűzeten pedig azt hiszem elég, ha begépeled, hogy IDKFA.

HEARTS OF IRON 3

➲ Helló, PC Guru!
Az a kérdésem a Hearts of Iron 3-mal kapcsolatban, hogy az egyik általam telepített mod, a Historical Plausibility project valamiért nem indul el. Amikor a moddal indítom el, akkor is az alapjátékot indítja el (a modot a játék mappájának a mod mappájába telepítettem). Előre is köszönöm a választ: ➲ ROBROY

Ennél a modnál külön kiemelik, hogy amennyiben Windows 7 vagy újabb op. rendszert használsz, akkor az alapjáték nem lehet a Program Files (és gondolom ugyanígy a Program Files (x86) sem nyerő) mappában. A játék könyvtárát, az egészet, helyezd át az említett könyvtáron kívülre, és utána próbálkozz újra.

TOMB RAIDER

➲ Sziasztok!
A 2013-s Tomb Raider játékkal kapcsolatban van egy súlyos problémám. A Steam leárazás idején megvettem a játékot, majd annak rendje és módja szerint végig is játszottam. Nemrég viszont egy Steam hibaüzenet miatt nem akart elindulni a játék. Ezt orvosoltam egy online crackkel, ekkor viszont azt vettem észre, hogy a mentéseim törlődtek, mert 0%-ról indít a játék, mikor belépek a főmenübe. A mentéseket valahogyan vissza tudnám állítani? Mert sajnos nem találtam sehol a játék könyvtárában. Előre is köszönöm a segítséget!

Juj, azt az online cracket gyorsan felejtsük el! Először a mentés: ha be volt kapcsolva a Steamben a Felhőmentés, akkor mihelyst a Steam újra működik, rögtön szinkronizálja majd letölti a legutolsó mentést. Egyébként a Steam telepítési könyvtárában a userdata\<user_id>\203160\remote mappában, azt hiszem lastcamp.dat néven tárolódik.

A Steamet pedig gyorsan hozd helyre! Mondjuk, azzal kezdd, hogy kitakarítod a Steam könyvtárat. Tehát megkeresed a Steam telepítési könyvtárát, és a steam.exe-n és a steamapps mappán kívül törölj ki mindent (az összes mappát, fájlokat stb. nyugodtan törölheted, mert a már letöltött játékok a steamapps mappában vannak, azt pedig nem bántjuk), aztán indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t, várd meg, míg a kliens és a beállítások frissülnek, majd lépj be a Steam kliensbe. A Játékoknál keresd meg a TR-t, nyomj jobb egérgombot a néven, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót. Fontos, hogy rendszergazda jogokkal fusson a Steam eközben!

GTA VICE CITY

➲ Sziasztok!
Olyan problémával fordulok hozzátok, hogy a Summer Sale alatt megvettem a GTA sorozatot, és a Vice Cityt felrakva semmi egyéb nem történik, csak a Steam játék indítási kis ablaka folyamatosan felugrál (GTA: Vice City indításának előkészítése), de a játék soha nem indul el. Próbáltam XP kompatibilitással futtatni rendszergazdaként, de ez sem működött. A választ előre is köszönöm.
Szuper az újság! Üdv.: ➲ LACI

A Dokumentumok könyvtáradban keresd meg a GTA Vice City User Files mappát, és töröld a gta_vc.set fájlt. Aztán a játék telepítési könyvtárában (Steam\steamapps mappa környékén) keresd meg a gta-vc.exe-t, és állítsd Win98/ME kompatibilitási módba (jobb egérgomb a fájlon, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül).

TITANFALL

➲ Szia, Tika!
Nemrégiben telepítettem a Titanfallt. Elég szépen fut, de játék közben a fegyverek nem látszanak, illetve, ha lehívom a titánt, az sem látszik, és mikor beszállok, a titánnak csak bizonyos részeit látom. A kezem a titánon kívül bugos, és hol nem látszik, hol pedig egyszerűen meghosszabbodik és elvékonyodik. Az elképzelhető-e, hogy a gép konfigjával van baj? Egy Dell Inspiron 15 notebookról van szó (IC I3-3527 CPU, AMD Radeon 7670/Intel HD 4000 VGA, 4 GB RAM)

Válaszotokat várom, köszönettel: ➲ PATRIK

Valószínű az a gond, hogy a játék alapból a HD4000-t használja, amellyel kapcsolatban éppen ilyen tünetekről számolnak be a felhasználók, viszont, ha beállítod, hogy a HD7670-nel induljon, akkor nem lesz gond. Az Asztalon üres területen jobb egérgomb, és Configure Switchable Graphics (Váltható grafikus rendszer konfigurálása), na itt az alkalmazások közé vedd fel a Titanfallt (a Desktop ikonját tallózd be), és rendelj hozzá Nagy teljesítmény/Performance beállítást.

STEAM

➲ Kedves PC Guru!
A problémám a következő: a magazinhoz járó steames játékokat mindig beaktiválom, de csak egy pár napja került sor arra, hogy le is töltsek párat belőlük (ami jobban megfogott). Na de, akármelyik játékot próbálom letölteni, azt írja ki 1-2 másodperc után, hogy hiba a frissítés közben. A netkapcsolat stabil, próbáltam már újratelepíteni a Steamet, de hiába… Nagyon megköszönném, ha segítenétek! Üdv: ➲ MÁTÉ

A Steam support szerint ez merevlemez hiba. A Számítógép ikont keresd meg az Asztalon, lépj be, az adott merevlemez betűjelén jobb egérgomb, Tulajdonságok, majd Eszközök fül és Hibakeresés. Bár az is lehet, hogy nincs elég hely, vagy begorombult a Steam kliens (a Tomb Raideres kérdésnél már leírtam, miként hozható helyre).

RED FACTION GUERILLA

➲ Szia, Tika!
Az a problémám, hogy nemrég vásároltam meg ezt a játékot Steamen. Meg is gyűlt vele a bajom már a telepítésnél, mert igényelt egy Games for Windows Live profilt, és ezt először nem fogadtam el. Később csináltam egy profilt, és el is indult a játék (már nagyon örültem, mert tényleg nagyon szeretnék játszani ezzel a játékkal), de amikor rámentem a New game opcióra, akkor elindult a bevezető videó, és az első jelenetnél, amikor a srác beszél hozzánk, felmutat az égre (na ilyenkor jönnie kéne egy űrhajónak, és ezután kezdődne el a játék maga, csakhogy nem jön), és elkezd körbe sétálgatni, én pedig csak a kamerát tudom mozgatni. Most mit tegyek? Remélem, te tudsz segíteni! Válaszodat előre is köszönöm.
Hű olvasótok: ➲ CRISP

A megoldás a következő: a Steam kliensben a Red Factionön jobb egérgomb, Tulajdonságok, és az Indítási opciók beállításaira tessék kattintani az Általános fülön, majd beírni az üres mezőbe, hogy „-nod3d10" idézőjelek nélkül, és OK.

GTA

➲ Kedves PC Guru!
Nemrég vásároltam meg a GTA összes részét az 5-ön kívül a Steamen. Az lenne a problémám,

hogy mikor a Steamen belül megnyitom a könyvtárat, ott az összes GTA kétszer van felsorolva. Ez engem kicsit idegesít, lehetne ellene valamit tenni, hogy csak egyszer jelenjenek meg?

Azért szerepelnek duplán, mert a PC-s mellett a MAC verziót is automatikusan megkapja a vásárló. Ha nagyon zavar, akkor a Steam Játékoknál felül az Installed games (Telepített) opcióra állítsd át a szűrőt, és így csak a feltelepített játékokat mutatja/listázza ki.

TEAM FORTRESS 2

➲ Kedves PC Guru!
A Team Fortress 2 című játékkal van problémám. Miután beírom a cl _ first _ person _ uses _ world _ model 1 parancsot a konzolba (ez annyit jelent, hogy a karakternek az igazi szemszögéből látjuk a világot), és utána mikor ki akarnám kapcsolni (cl _ first _ person _ uses _ world _ model 0), nem látszódik a kezem, fegyverem, de a puskagolyók, amik kijönnek belőle, azok igen. Ez a problémám tehát: hogy lehetne alapértelmezettre kapcsolni ezt a HUD-ot vagy mit?

Üdv: ➲ ÁKOS

Próbáld ki az r_drawviewmodel 1 konzolparancsot!

FAR CRY 3

➲ Az a kérdésem, hogyha belépek a Far Cry 3-ba, akkor hogyan tudnám elindítani a multit? Amikor ugyanis rányomok, hogy multiplayer, akkor bedob egy üres lobbyba, és nem tudok semmit csinálni. Előre is köszönöm a választ.

Valószínű, hogy Hamachi, Tungle, vagy bármi egyéb virtuális hálózatot létrehozó cucc fut a háttérben, ha ezeket letiltod/eltávolítod, akkor rendben lesz minden.

MINECRAFT XBOX360 EDITION

➲ Szia, Tika! Az a gondom, hogy a Minecraftban split screen módban multiznék, de nem engedi. Megvan hozzá a szükséges HDTV, másik kontroller csatlakoztatva, be vagyok jelentkezve a profilomba, de nem engedi. Mi lehet a baj? A választ előre is köszi! ➲ BLUE BLUR

A HDTV önmagában még kevés, HDMI kábel is kell, a standard sárga-piros-fehér madzaggal összekötve ugyanis nem működik a kooperatív dolog a Minecraftban.

NFS CARBON

➲ Kedves Tika! Most abban kérem a segítséged, hogy a fent említett játékban nem tudok Kenjin továbbjutni. Ha az első körversenyt nagy nehezen még meg is nyerem, a kanyonversenynél mindig vagy leesek, vagy mikor ő üldöz, szintén leesek vagy lehagy, és esélyem sincs utolérni. A kérdés pedig: tudsz valami taktikát, trainert, cheatet a játékhoz, amivel meg tudnám valahogy csinálni, nemcsak ezt, hanem az Angie, Wolf és Dariussal való versenyt is?

A választ előre is köszi: ➲ DÁVID

U.i: A taktikát valahogy úgy is értem, hogy melyik kocsi, azokba mit rakjak, ami addig elérhető, stb.. Remélem, nem kérek sokat...

Nem egy friss játék, úgyhogy ha az én emlékeimre kellene hagyatkoznunk, akkor most mind a ketten nagy bajban lennénk. Javaslom, nézz meg pár videót az említett futamról: http://tinyurl.com/p9o6zvp, főképp arra érdemes figyelni, hogy ki milyen kocsival ment, és milyen stratégiával – nagy végsebességű kocsi, kanyarbelső ívek és levágások használata, szinte nulla fék...

Cheat amúgy létezik, esetedben talán a végtelen nitró segíthet: http://tinyurl.com/ophehre

FALLOUT 3

➲ Kedves Tika!
Egy kis kérésem van a fent említett játékkal. Megvettem, de nem volt hozzá magyarítás. Nem találtam sehol, így gondoltam hozzád fordulok (vagyis találtam, de az vírusos volt). Az a kérésem, hogy tudnál adni egy oldalt, ahol le tudom tölteni? Nagyon-nagyon megköszönném. Válaszotokat előre is köszönöm, A GURU LEGYEN VELETEK!
Hű vásárlótok, ➲ WERACKER

A http://tinyurl.com/kgdc97t oldalon található szerintem nem lesz semmi gond. A visszajelzések alapján tisztának tűnik...

HANDBALL SIMULATOR ET

➲ Üdv, PC Guru!
Az előbb említett játékkal van problémám. Elindítom a játékot, és az alábbi hibaüzenetet dobja ki: Az alkalmazást nem sikerült elindítani, mert d3dx9 _ 43.dll nem található. Az alkalmazás újratelepítése megoldhatja a problémát. Hogyha ezt bezárom, egy második üzenetet dob ki (képben csatolom). Én újratelepítettem, de a helyzet ugyanaz maradt. A videokártyám kicsit gyenge a minimum követelményhez. Köszönöm előre a megoldást. Hű olvasótok: ➲ CSANÁD

A hibaüzenet alapján a directX hiányzik, ezt innen tudod letölteni - http://tinyurl.com/plgh4mr, majd telepíteni kell.

WOLFENSTEIN: TNO

➲ Tiszteletem!
Olyan problémám van a Wolfenstein: The New Orderrel, hogy megy minden szépen, viszont ha meghalok, és visszatölti a checkpointot, a töltés közben fogja magát és kifagy white screennel, nem mindig, de pont annyiszor, hogy idegbeteg legyen tőle az ember. Az AMD 7790 legfrissebb drivere van a gépen, megfelelően installálva. A kevésbé zavaró hiba, de ritkán előfordul, hogy totál lelassul a játék, ezt egy játék-újraindítással sikerül orvosolni. A végkép semmiség, hogy az elején a Bethesda meg Machine Games logóknál a videó szaggat, és a hang is, az id logónál ez már elmúlik. Ha ezekre kapnék valami tanácsot, nagyon hálás lennék! Előre is köszi! ➲ MIKI

Pedig elvileg épp a Catalyst 14.4 verziójú drivert szokták ajánlgatni a belassulós/white screen hibára, illetve a vsyncet kell kilőni. (megjegyzem akadtak olyanok, akinél a 14.4 komplett csomag felrakása, majd csak a display driver leszedése, és a 13.9 – ebből szintén csak a driver – felrakása oldotta meg a hibát). De először mindenképp próba a 14.4-gyel, innen: http://tinyurl.com/m3655pm. Az intrót át lehet automatikusan lépni, ha a WTNO ikonján jobb egérgombot nyomsz, Tulajdonságok, és a Cél mezőben szereplő elérési út végére odabiggyeszted, hogy +com_skipIntroVideo 1

COMPANY OF HEROES 2

➲ Helló, Tika!
Segítségedet szeretném kérni a fent említett játékkal kapcsolatban. Magyarosítást szeretnék hozzá, de nem találok. Hogyha találtál, akkor nagyon megköszönném. Üdv. ➲ ALEX

Egy demó magyarítás létezik hozzá: http://tinyurl.com/oefnhve (a teljes menü és az első küldetés fordítása). A telepítés menete: „A telepítő automatikusan megkeresi a játék mappáját. Amennyiben eltérő helyre tetted, és mégsem korrekt az elérési út, úgy nyugodtan telepítsd fel, jegyezd meg, hová tette a telepítő, majd a RelicCoh2English.ucs fájlt pakold be a játékod CoH2/Locale/English mappába, és írd felül az ott lévőt (előtte készíts róla biztonsági mentést)!"

AMERICAN MCGEE'S ALICE

➲ Szia!
Azt szeretném kérdezni, hogy azt írja a cheat, hogy a játék beállításoknál van olyan, hogy konzol be/ki kapcsolása, de nincs ott (külföldi oldalakon írják ezt). Szóval hol van?

Elvileg a Settings -> Game Option menüpont alatt lenne, de egyes verziókból egyszerűen kiszedték ezt a lehetőséget. A logikát nem látom, tehát hogy melyikben van vagy nincs, illetve, hogy miért, de ez a nagy helyzet... azaz, ha az említett menüpont alatt nem jelenik meg az enable console lehetőség, akkor abból a verzióból hiányzik.

WATCH DOGS

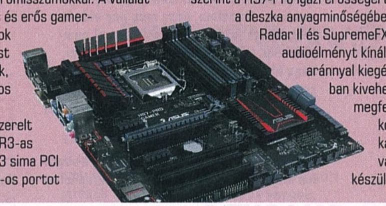
➲ Sziasztok!
Csak azt szeretném kérdezni, hogy a Watch Dogshoz kijött ez a Theworse mod, és ehhez van 3 mappa és benne patch fájl. A mappákat vagy a benne lévő fájlokat kell átmásolni a Watch Dogs mappába? Ja, és azon belül melyik mappába kell?

A három mappából csak egyet lehet használni, attól függően, hogy milyen kamerabeállítást favorizálsz. A kiválasztott mappából a patch.dat, és patch.fat fájlokat másold be a Watch Dogs főkönyvtárán belül a data_win64 mappába. Végül a Dokumentumok – My Games – Watch Dogs – profilnév mappában a Gamerprofile.xml fájlt töröld ki. Jelzem, azóta már kijött a végleges verzió, és ez csak egy-egy fájlt tartalmaz, amelyeket szintén a fent megjelölt mappába kell helyezni. Innen tölthető: http://tinyurl.com/pov7ht5

Hangzatos gamer-alaplap az ASUS-tól

TERMÉK NEVE **H97-PRO** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **AUGUSZTUS KÖZEPE** VÁRHATÓ ÁR **35.900 FORINT**

Az ASUS Republic of Gamers (röviden csak RoG) termékcsaládja az élő bizonyíték rá, hogy lehet normális áron minőségi játékoshardvereket gyártani, kevés és viszonylag jelentéktelen kompromisszumokkal. A vállalat azonban a RoG felhozatalon túl is hajlamos érdekes és erős gamer-alkatrészekkel előrukkolni, melyek esetében nem sok megalkuvást engednek a mérnökök. Ez történt most is a H97-Pro alaplap bejelentésekor, lévén a termék, bár nem része az említett családnak, minden játékos számára stabil alapot biztosít egy izmos gamer-PC felépítéséhez. Az Intel H97 Express chipsettel felszerelt H97-Pro 4 db memóriahelyen maximum 32 GB DDR3-as RAM-ot fogad be, 1 db PCI-E 3.0-s, 3 db 2.0-s és 3 sima PCI bemenettel bír, 1 db SATA-E és 4 db SATA 6 Gbit/s-os portot kínál, USB-ből pedig összesen 14-et találunk rajta, melyek közül 6 db 3.0-s, 8 pedig 2.0-s verziószámú. Bár ez így leírva annyira nem impresszív, a gyártó szerint a H97-Pro igazi erősségei a hangokban, a hálózati stabilitásban, valamint a deszka anyagminőségében keresendők. Az ASUS-exkluzív Sonic Radar II és SupremeFX nevű technológiák közel veszteségmentes audioélményt kínálnak, elismerésre méltó, 115 dB-es jel-zaj aránnyal kiegészítve, így a hangok apró részletei tisztábban kivehetők – természetesen abban az esetben, ha megfelelő fejhallgató vagy hangrendszer is társul a konfigurációnkhoz. Az ASUS alaplapja a középkategóriában indul, ára 35.900 forint lesz, és valamikor a magazin megjelenése környékén készül megjelenni itthon.



Steam Controller – Sosem jön ki

TERMÉK NEVE **STEAM CONTROLLER** GYÁRTÓ **VALVE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

A Steam Controller már vagy ezer éve készül, az első változatot pedig már egyszer átszabta a Valve, de úgy tűnik, ez sem volt elég, mert most újabb fazonírozásra kerül sor. Legalábbis erre enged következtetni a Steam legújabb bétájának fájljaiból kibányászott kép, mely némileg módosult gombkiosztást mutat, véglegesnek tűnő elnevezésekkel. Megjelenési dátummal sajnos egyelőre nem szolgálhatunk.

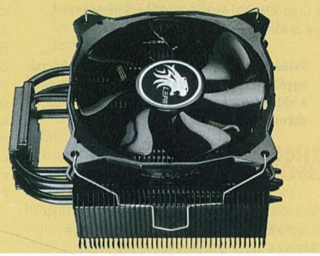
Új kézi konzol a Nintendótól?

A Nintendónak nem megy túl jól a szekere mostanság, ugyanis a Wii U inkább bukás, mintsem konszolidált siker. Ugyanakkor a japán gyártó nem adja fel, és a nemrég bejelentett, „fejlődő országokba szánt" olcsó konzollal egyetemben egy új, 2016-ban bemutatkozó kézi játékgépet is kifejleszt, a két termék pedig akár ugyanazzal a technológiával is készülhet. A 3DS egyébként hatalmas siker, de nem annyira, mint elődje volt, a nagy N pedig még bízik a hordozható mobilplatformok piacában. Vajon jól teszi?

LEPA: Elegáns belépő a procihűtők közé

TERMÉK NEVE **LV12** GYÁRTÓ **LEPA**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **40 EURÓ KÖRÜL**

A LEPA elsősorban házairól és komplett PC-s, illetve notebookos hűtőszerkezeteiről híres, most viszont a processzorhűtők világába is be kíván lépni a szép, szinte fájóan fekete LV12-vel. A 460 grammos hűtőtorony négy darab hűtőcsövön át juttatja el a prémium minőségű, BOL csapágyas ventilátor által termelt hideg levegőt a főegység felületére, mindezt pedig teszi a létező összes fontos foglalaton, 8-23 dB hangsávon belül. Az LV12 Németországban már kapható, ára pedig cirka 40 euró körül mozog.



Shield Tablet: Konzolból táblagép

TERMÉK NEVE **SHIELD TABLET** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **299 DOLLÁRTÓL**

Az Nvidia Shield a videochipekre szakosodott gyártó első nagy fejese volt a konzolok világába: egy hordozható androidos játékgépet kaptunk, brutális erőfölénnyel, de kevés exkluzív szoftverrel és szerény bevételekkel. Ez persze nem tántorította el az Nvidiát attól, hogy a Shield utódot kapjon, sőt, a cég gyorsan ki is adta az új modellt, mely azonban immár egy, a játékosok igényeihez igazított táblagép lett. Az Nvidia Shield Tablet egy 221x126x9,2 mm-es dimenziókkal és 390 grammos súllyal büszkélkedő, 8 hüvelykes masina, Full HD felbontású IPS panellel, 2,2 GHz-en ketyegő Tegra K1 SoC-cal, Kepler IGP-vel és 2 GB rendszermemóriával megtámogatva. Az alapmodell 16 és 32 GB-os kiszerelésben lesz kapható (természetesen bővíthető formában), érkezik wifis és 3G-s kiadás is, a készülék pedig tévékhez is csatlakoztatható, így az opcionális Shield Controller bezsákolása után tényleg olyan érzésünk lehet a használata közben, mintha egy asztali konzollal szórakoznánk. Igen, jól olvastátok: opcionális, azaz a kontroller nem része az alapcsomagnak, hanem 59 dollárért szerezhető be a tárhelytől és 3G modemtől függően 299 és 399 dolláros áron vesztegetett Shield Tablet mellé. Az Nvidia bizonyára azért döntött a külön megvásárolható periféria mellett, mert így több pénzt lehet keresni a terméken – és akkor még a kontrollert a tabletre csatlakoztató keretet nem is említettük. A Shield Tablet Kanadában és az Egyesült Államokban már kapható, és nemsokára Európába is megérkezik, eurósított áron.

Halk GeForce az ASUS-tól

TERMÉK NEVE **STRIX GTX 750 TI OC**
GYÁRTÓ **ASUS**
MEGJELENÉS **AUGUSZTUS KÖZEPE**
ÁR **49.900 FORINT**

Az ASUS bejelentette a Strix GTX 750 Ti OC videokártyát, amit a gyártó úgynevezett 0 dB-es ventilátorokkal szerel fel; a dolog lényege, hogy 6 mm átmérőjű hűtőcsöveket tapasztanak a GPU-ra, így hűtve közvetlenül a chipet, egyszersmind rengeteg terhet véve le a ventilátorokról. Ez persze nem jelenti azt, hogy az aktív hűtéstől megszabadulunk: a kártyán két masszív légkavaró foglal helyet, csak épp alacsony fordulatszámon pörögve. A Strix GTX 750 egyébként egy mondhatni klasszikus GeForce VGA, sok csodát nem kell várni tőle, igaz, árban sincs annyira elszállva, elvégre a 2 GB-os, 1124/1200 MHz-es magórajellel működő termék 49.900 forintos áron lesz kapható itthon augusztus közepétől.

A Microsoft felveszi a kesztyűt a Google ellen

A Chromebookok az utóbbi években komoly előnyre tettek szert az olcsó noteszgépek piacán. A netbookokat leváltó termékkategória olyan alacsony áron forgalmazott készülékeket takar, amelyeken a Google saját Chrome operációs rendszere fut, teljesítménybeli hátrányukat pedig remek optimalizációval és sokszor 100 dollár (azaz nagyjából 20 ezer forint) körüli árfekvéssel kompenzálják – természetesen az Egyesült Államokban, hozzánk sokkal több pénzért jutnak el. A nagy halászlén túl azonban egyre több gyártó érzi magát veszélyben a Google nyomulása miatt, a legnagyobb konkurens Microsoft (az Apple csak csúcskategóriában tűnik fel) pedig idejét látja, hogy rúgjon egyet a kaliforniai megavállalat színes betűs oldalába. A redmondiak arra készülnek, hogy pofátlanul lemásolják a Chromebook üzletmodelljét, csak épp ChromeOS helyett Windowst tegyenek az olcsósított notikra. Az első, már kapható versenyző az Acer Aspire ES1, ami egy 15,6 hüvelykes gép Celeron processzorral és 4 GB RAM-mal – gyakorlatilag csak internetezésre és irodai munkára jó, ellenben 250 dollárba kerül, azaz cirka 50 ezer forint. Év végére több követő is befut az MS mellé: a Toshiba egy 11,6 colos, azonos árú notebookkal rukkol elő, a HP pedig a Pavilion termékcsaládot bővíti. Utóbbi előszele már érezhető a frissen megjelent HP Pavilion 10z Touchon, ami egy 10 hüvelykes, AMD alapú apróság, 250 dollárért. Ez a 250-es árcímke egy ideig nem mehet lejjebb, de a Chromebookoknak is idő kellett a befutáshoz.

Majdnem 1 TB-os SSD a Kingstontól

TERMÉK NEVE **SSDNOW V310** GYÁRTÓ **KINGSTON** MEGJELENÉS **NYÁR VÉGE** ÁR **593 EURÓ**

A legtöbb mai SSD-vel az a baj, hogy nem elég nagyok: legfeljebb az operációs rendszer, a felhasználói programok, valamint egy-egy játék tárolására alkalmasak, míg a többi, nem kevésbé fontos és szintén gyors kommunikációt követelő alkalmazás a HDD lassú felületére kényszerül. Nos, ezen kíván változtatni a Kingston, amely már a Computexen bejelentette: 1 TB méretű, az eddigi kísérleteknél gyorsabb SSD-k kifejlesztésén dolgozik, az első prototípusok pedig lassan sorozatgyártásra kerülnek. Így esett, hogy nemsokára megjelenik az SSDNow V310, a Kingston első számú üdvöskéje. Sajnos a V310 még nem éri el az 1 TB-ot, „csupán" 960 GB-os. A 2,5 hüvelykes, 7 milliméter magas, SATA 6 Gbit/s sebességű csatlakozón keresztül kommunikáló eszköz a Kingston szerint napi 2,5 TB-nyi adat felírása esetén három évig képes üzemelni gond nélkül – tehát egy átlagos felhasználó hosszú távra számolhat vele, és mivel a V310 már elég nagy, akár egy teljes HDD pótlására is alkalmasnak bizonyulhat. Persze a kiemelkedő sebesség és tárhely sajnos magas

árat is jelent: a ProHardver értesülései szerint a Kingston V310 593 euróba kerül majd az öreg kontinensen, ami átszámítva 185.500 forintot jelent. Azt nem tudjuk, hogy a V300-as sorozat mellé kiadásra kerülő V310-nek lesznek-e kisebb testvérei, az viszont már biztos, hogy a Kingston újdonsága nemcsak asztali PC-kkel lesz kompatibilis, hanem noteszgépekkel is használhatjuk majd, külső tárolóként. Megjelenés nyár végén várható, napra pontos dátum nincs.

Havi iPhone 6 pletyka: pipa!

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT**
GYÁRTÓ **APPLE**
MEGJELENÉS **ŐSZ KÖRNYÉKE**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az iPhone 6-tal (vagy inkább iPhone 6 családdal) kapcsolatos havi pletykarovat folytatódik, és ez minden bizonnyal hagyomány is marad a készülék(ek) összel esedékes megjelenéséig. Az eddigi infókon túl (miszerint lesz tepsi- és normálméretű iPhone is) most egy francia, és viszonylag megbízható techportál, a NowhereElse számolt be egy újabb információról, miszerint az Apple meghajol az androidos csúcstelefonok legújabb húzása előtt, és saját NFC-chipet illeszt az érkező készülékeibe. Hogy ezt honnan veszik a gallok? Hát onnan, hogy szereztek egy fényképet az iPhone 6 alaplapjáról, rajta egy NFC-chippel! Ez a döntés mondjuk nem lenne váratlan az Apple-től, sőt, mondhatni számítottunk erre.

Jönnek az „olcsó" 4K-s LG tévék

TERMÉK NEVE **49UB830V, 50UB830V, 55UB830B, 55UB830V** GYÁRTÓ **LG** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **AUGUSZTUS VÉGE** ÁR **NEM ISMERT**

Az LG szeretne nagyobb szeletet hasítani a 4K-tortából: a gyártó bejelentette, hogy már nem kell sokat várnunk az olcsónak minősülő UHD televíziókra, sőt, az első hullám még ebben a hónapban meg fog jelenni. Az UB830V nevű sorozatba egy 49 (49UB830V), egy 50 (50UB830V), egy 55 (55UB830B) és egy 55 (55UB830V) hüvelykes modell tartozik, melyek nemcsak, hogy 4K-sak, de 60 képkockát is meg tudnak jeleníteni másodpercenként, hála a HDMI 2.0-s csatlakozóknak. Még 3D-s megjelenítésre is képesek! És hogy mit jelent ebben az „olcsó" szó? Egyelőre csak az 55 hüvelykes változatról tudjuk, hogy 1500 euróba kerül majd, azaz kevesebb mint félmillió forintot kér érte a gyártó. Ez pedig alacsonynak mondható.

Huawei Ascend P7

MINŐSÉGI SZTENDERD KÍNÁBÓL?

[ÍRTA CHOCHO] A Huawei megunta a középkategóriát, az Ascend P7 pedig korrekt válasz a prémiumgyártók kihívására. Ugyan szó sincs erőműről vagy forradalmi megoldásokról, mégis egy minden téren kielégítő készüléket kaptunk a kínai gyártótól.

A ki rendszeresen forgatja a magazint, az tudja, hogy pont a múlt havi hardverhírekben esett szó a nemrég debütált Huawei Ascend P7 hirtelen sikeréről. Hirtelen, ám nem teljesen váratlan: már a P6-ból is több mint 3 millió darabot értékesített a kínai gyártó, így nem olyan meglepő, hogy a P7 szintén jól teljesít a piacon. Tesztünk alanya mindössze két hét alatt több mint egymilliós eladott darabszámot ért el világszerte, és vált a Huawei eddigi leggyorsabban fogyó termékévé. Felmerül persze a kérdés, hogy a P6 jó, de messze nem kiváló minősége után a P7 meg tudja-e emelni a szemöldökünket, elvégre rekordeladások ide vagy oda, bennünket csak a telefon nyújtotta felhasználói élmény érdekel.

ÁZSIA GYÖNGYSZEME

Az Ascend P7 a Huaweitől már megszokott, puritán csomagban érkezett a szerkesztőségbe. A hófehér dobozban csak egy töltőt, egy adatkábelt, egy fülhallgatót és persze magát a telefont találtuk, így a felesleges sallangok nem vonták el a figyelmet az amúgy tekintélyt parancsoló készülékről. A P7 dizájnja egyszerre klasszikus, elegáns és modern: egy erősen szögletes telefonról van szó, aminek előlapját az 5 hüvelykes kijelző uralja. A képernyő alatt nincsenek gombok, csak egy Huawei logó, a panel feletti keskeny sávot pedig a hangszóró és az előlapi (modernebb nevén szelfi-) kamera foglalja el. A P7-et fémkeret fogja körbe, bal oldalán semmi nincs, a jobbon viszont hangerő-szabályozó és bekapcsoló gombok, illetve egy microSD-foglalat található. Felülre jack-dugó, alulra pedig az androidos okostelefonok esetében szinte kötelező micro-USB bemenet került. A hátlapon helyezkedik el a főkamera, a vaku és még egy hangszóró, a kiszerelés tehát nem sok meglepetés tartogat.

Mindez azonban nem mondható el az Ascend P7 anyagminőségéről és formatervezéséről, hiszen ezek a részletek még a tapasztalt mobilhuszárokat is elismerő hümmögésre késztetik. A P6 óta megnőtt méret jót tett a készülék fogásának, a kifejezetten drága hatást keltő műanyagok és a már említett fémkeret pedig szép, csillogó, mégsem közönséges vagy hivalkodó külsőt kölcsönöznek a telefonnak, amit így akár az iPhone-os haverok előtt is simán elővehetünk anélkül, hogy körberöhögnének bennünket. Teljesen nyilvánvaló, hogy ezt a terméket nem az átlag kínai vásárlók, hanem az igényes formákért bolonduló nyugati üzletemberek kedvéért tervezték meg a Huawei mérnökei. Pozitív csalódás továbbá, hogy noha az említett Apple-termékcsaládon túl nagyon kevés mobilnak áll jól a fehér szín, az Ascend P7 egyszerűen gyönyörű ebben a kivitelben. Bravó!

„KICI CÍPŐSZ, NEM NADZON!"

Érdekes ellentét a pazar kivitelezéssel szemben, hogy a hardver maga ezúttal sem nevezhető erőműnek. A P6 akadozása, szaggatása persze a múlté: ezúttal majdnem minden 3D-s játék (Real Racing 3, Carmageddon) szépen fut, és a tavaly óta rengeteget fejlődött Emption UI nevű interfész is megfelelő gyorsasággal intézi az applikációk közötti váltást. Ugyanakkor a menü néha megröccen, és ki-bekapcsoláskor is sokat tölt a telefon. Hiába, a HiSilicon-féle, négymagos, 1,8 GHz-en ketyegő processzor, illetve a Mali-450-es GPU korántsem egy bajnok páros, a 2 GB memória pedig ma már kifejezetten átlagos mennyiségnek mondható. Persze nem az számít, mekkora a szerszám, hanem hogy miként bánunk vele, a Huawei pedig szoftveres fronton durván erősít a P7-tel. Kapunk telefongyorsító alkalmazást, okoskamerát, illetve egy Samsung Galaxy S5-öt idéző Ultra sémát, ami mindent lekapcsol és fekete-fehérre változtatja a kijelzőt, hogy spóroljon a naftával a telefon. Az új Emotion UI-ben nincsenek menük vagy mappák, mindent azonnal elérünk. A P7-en egyébként egy Android 4.4-es operációs rendszer üzemel, szóval, ha valamelyik app vagy menü mégsem tetszik, szabadon szórakozhatunk a harmadik féltől származó szoftverek kínálatával.

A P7-RE KERESZTELT HUAWEI OKOSTELEFON KIFEJEZETTEN POZITÍV BENYOMÁST TETT RÁNK, EGYEDÜL AZ ÁRCÉDULÁJÁVAL NEM VAGYUNK TELJESEN KIBÉKÜLVE

Multimédia terén sincs okunk panaszra. Az előlapi kamera 8, a hátlapi pedig 13 MP-es, BSI-optikával megtámogatva – utóbbi kifejezetten barátságos képeket készít, videót pedig akár Full HD felbontásban képes rögzíteni, 30 fps-sel, sztereóban. A P7 IPS panelje szintén 1920x1080-as natív felbontással bír, a tükröződés pedig minimális, így akár a villamoson vagy autóbuszon is lehet rajta filmet nézni. Mindehhez nagyszerű audioélmény társul, s bár a zenelejátszó alkalmazás semmi újjal nem kecsegtet, és sajnos az equalizert is kifelejtették belőle, a gyári fülhallgató kellemes meglepetésként ért bennünket, és a telefon is tisztán szólaltatta meg kedvenc dallamainkat. És ha ez még nem lenne elég ok az örömre, a P7 az első Ascend, ami nemcsak 3G-n, de 4G LTE-n is képes kommunikálni.

NEM MIND FINOM, AMI SZECSUÁNI

Természetesen azért a P7 esetében sem minden fenékig édes-savanyú szósz. Az akkumulátor például annak ellenére sem bír többet egy nap intenzív használatnál, hogy egy 2500 mAh-os óriásról beszélünk (valószínűleg emiatt született meg a teljesítményhatékony Ultra séma ötlete). Ráadásul jó szoftverek ide, gyors Android oda, sajnos a processzor gyengeségei érezhetők, ha kettőnél több applikációt hagyunk bekapcsolva. Ez pedig zavarba ejtő, főleg ha kiemeljük, hogy a P7 szolgáltatótól függetlenül cirka 100 ezer forintba kerül – nagyjából annyiba, mint egy G2-es LG, ami sebesség terén köröket ver a Huawei üdvöskéjére. A kínai gyártó tehát jó úton jár, de az árazás még mindig nem erőssége – a P6-tal is az volt a legnagyobb bajunk, hogy túl sokba került ahhoz képest, amit nyújtott. Ha valaki hajlandó kompromisszumokat kötni, és mondjuk a Telenornál megvenni a készüléket 70 ezer forint alatti áron, jól jár a P7-tel. A független modellek azonban még drágák, így azt javasoljuk, várjatok velük egy keveset.

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.huawei.hu**
Ár: **kb. 100.000 Ft (kártyafüggetlenül)**

PC GURU INDEX 8.0

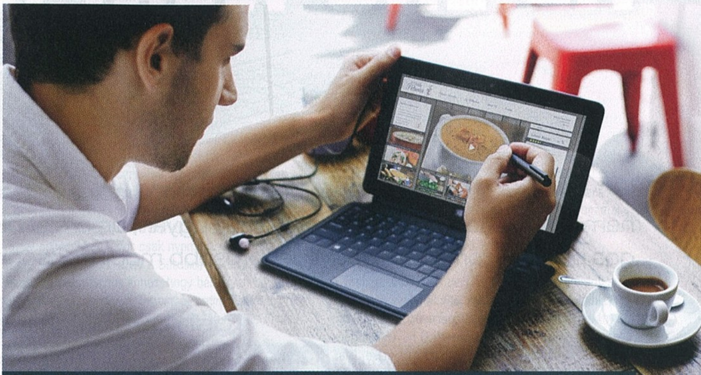
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Dell Venue 11 Pro

KALANDOROK KÍMÉLJENEK

[ÍRTA BATE] A Dell a közelmúltban több táblagépet is piacra dobott 8, illetve 11 colos képernyőkkel, mi pedig júliusban megkaparintottuk a Venue 11 Pro modellt, ami a család legerősebb tagja. Előre szólunk, hogy ez bizony nem egy hagyományos játékszer!

A Venue 11 Pro kézbevételét követően az első dolog, amivel szembesülünk, hogy ez a készülék bizony kicsit testesebb, mint a kategória többi képviselője, hiszen egy 12,2 mm vastag, 176,8 mm széles és 297,7 mm magas jószágról van szó, ami nagyjából 835 grammot nyom. Az eszköz legfontosabb része természetesen a 10,8 hüvelykes IPS kijelző, ami 1920x1080 képpontos felbontással és tízpontos kapacitív érintésérzékeléssel rendelkezik. A képernyőt egy meglehetősen vastag káva keretezi, melynek tetején egy 2 megapixeles kamera (hátul egy 8 megapixeles változat található), míg az alján egy érintésérzékeny Windows gomb kapott helyet, rögtön jelezve, hogy milyen operációs rendszer fut a Dell táblagépén. A Venue 11 Pro nem a legkarcsúbb tablet a piacon, és a súly is határeset, viszont legalább egy kifejezetten masszív, jól összerakott termékkel van dolgunk, melynek egyetlen gyengébb pontja a hátoldala, aminek jelentős részét egy meglehetősen vékony, lepattintható műanyag lap teszi ki. A táblagépek esetében nem megszokott, hogy ilyen könnyen „megbontható" a burkolat, ám itt sem hanyag tervezői munkáról van szó, hanem arról, hogy ennek köszönhetően könnyedén cserélhető a készülék akkumulátora, ami elfogadható kompromisszum az alkalmanként fura érzést keltő, kissé gyengébb hatású műanyag hátlapért cserébe.



A Venue 11 Pro egyszerre lehet táblagép és notebook, azonban ehhez muszáj lesz beszerezni a külön megvásárolható kiegészítőket. A Dellnek ráadásul jár a fekete pont, amiért a képen látható stylust kihagyták az alapcsomagból.

MUNKÁRA SZÜLETETT

A Venue 11 Pro többféle hardverkiépítésben kapható, nálunk az egyik legerősebb modell járt, Intel Core i5-4300Y 1,8 GHz-es Haswell processzorral (van atomos verzió is), 4 GB 1600 MHz-es DDR3 SDRAM-mal (de létezik 8 GB-os változat is), 2 GB-os Intel HD Graphics videokártyával és 128 GB-os háttértárral (amiből nagyjából 70-80 GB használható az operációs rendszer mellett, de kapható 256 GB-os kiszerelés is). Mindez egy tablethez képest igencsak erős összeállítást jelent, de ahogy azt már a bevezetőben is említettük, a Dell megoldása nem egy hagyományos játékszer, hanem olyan táblagép, amit kifejezetten munkára, továbbá arra terveztek, hogy a megfelelő kiegészítők (billentyűzet vagy dokkoló) használatával villámgyorsan egy teljes értékű notebookot varázsolhassunk belőle.

A DELL VENUE 11 PRO KIFEJEZETTEN MUNKÁRA GYÁRTOTT ESZKÖZ, ÉS FŐLEG AKKOR VÁLIK HASZNOS TÁRSSÁ, HA BESZEREZZÜK HOZZÁ A KIEGÉSZÍTŐKET IS

Ezt a kettős használatot hivatott támogatni az előre telepített Windows 8.1-es operációs rendszer is, ami természetesen mind a tabletes, mind a hagyományos számítógépes megoldást képes tökéletesen kiszolgálni. Utóbbit viszont csak akkor, ha tényleg beszerezzük a már említett extra perifériákat, ugyanis pusztán az érintőképernyő használatával a Win 8.1 klasszikus asztali nézetének, és a hagyományos (tehát nem direkt a mobilra fejlesztett) programoknak a használata kifejezetten frusztráló tud lenni.

Portok és csatlakozók terén kapunk egy hagyományos méretű USB 3.0-t, ami elengedhetetlen a gyors adatátvitelhez, egy kombinált fejhallgató- és mikrofonbemenetet, valamint egy micro-HDMI-t. A készülék ezenfelül természetesen rendelkezik wifi- és NFC chippel, továbbá egy Micro-SD olvasóval, amibe az SD, SDHC és SDXC (egészen 128 GB-ig) kártyák mellett akár egy SIM is behelyezhető, így a 4G LTE hálózatot is használhatjuk netezésre. A felsoroltak persze tovább bővíthetők, ha megvásároljuk a tablethez készített dokkolót, amit három további USB 3.0-val, egy plusz HDMI-vel, egy Display Porttal, 10/100-as Ethernet-csatlakozóval és analóg audio/video kimenettel bővíti a felhozatalt, ezáltal lehetővé téve az UTP-kábel, az egér, billentyűzet, vagy akár egy második képernyő csatlakoztatását is.

Az akkumulátor 37 Wh-s teljesítményre képes, ami teljes feltöltéssel akár 8-10 órás üzemidőt jelent folyamatos használat mellett. Ez a nem csekély időtartam ráadásul akár ki is tolható, hiszen a géphez csatlakoztatható billentyűzet és dokkoló szintén rendelkezik saját energiaforrással, és a használatuk közben a készülék először ezekből szívja ki a delejt, és csak a lemerülésüket követően nyúl a saját erőforrásához. A töltés természetesen az USB-csatlakozón keresztül történik, és az alapcsomag részét képezi egy ehhez tartozó hálózati adapter is.

HASZNÁLAT KÖZBEN

A fentebb tárgyalt hardverelemekből valószínűleg már sejthető, hogy a Venue 11 Pro teljesítményére nem igazán volt panaszunk. Az operációs rendszer villámgyorsan betölt, a programok gond nélkül futnak, és a gép még az olyan „monstrumokkal" is ügyesen megbirkózik, mint például a Photoshop. Ugyanakkor a készülék nemcsak munkára, de szórakozásra is alkalmas, hiszen a Full HD-s képernyőn tökéletesen lehet élvezni a filmeket és sorozatokat, sőt, akár még játékokat is, arról nem is beszélve, hogy az akkumulátornak köszönhetően attól sem kell tartanunk, hogy ezek pikk-pakk lemerítenék a gépünket. A kifejezetten impozáns teljesítmény mellett azonban akadtak olyan nüanszok is, amelyek kapcsán azért megemeltük a szemöldökünket. Ilyen például, hogy a nálunk járt modell képernyője nem mindig érzékelte a mozdulatainkat, többször előfordult, hogy erősebb nyomást kellett gyakorolni az érintésérzékeny felületre, hogy gépelés közben bevegye a kiválasztott betűket. A masinához készített Stylusszal persze biztos nem lett volna ilyen probléma, ám érthetetlen módon a Dell ezt nem pakolta bele az alapcsomagba. Hasonlóan „érdekes" volt továbbá, mikor töltés közben néha úgy felzúgott a tablet, hogy azt még egy megfáradt asztali gép is megirigyelte volna...

NEM JÁTÉKSZER

A fentiek ellenére a Dell Venue 11 Pro egy kifejezetten ütős eszköz, azonban csak akkor, ha egy olyan gépet szeretnénk, ami útközben, otthon és az irodában is hasznos társ lehet. Olvasgatásra, videózásra és játékra ez a készülék túl sok, és azzal is tisztában kell lenni, hogy az amúgy nem túl olcsó Venue csak akkor képes betölteni egy notebook szerepét, ha megvásároljuk hozzá a cikkben említett kiegészítők egyikét.

Eszköz: **táblagép**
Info: **www.dell.com/hu/**
Ár: **kb 240.000 Ft**

PC GURU INDEX

8.2

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Toshiba Satellite S70-B

AZ ERŐ NEM MINDEN

[IRTA HORVÁTH PATRIK] A Toshiba nemrég bemutatott 17,3 colos noteszgépe járt nálunk, amely nem kifejezetten játékosoknak készült ugyan, de erejét ők is megirigyelnék. Négymagos processzorral és az egyik legerősebb mobil Radeonnal tettük próbára az S70-B-t.

Elmúlni látszanak azok az idők, amikor még térdig lehetett gázolni a nagy képernyős notebookokban, amikor szinte minden 15,6 hüvelykes gépnek megvolt az eggyel nagyobb testvérmodellje. Ma már inkább a hordozhatóságon van a hangsúly, így az emberek táblagépeket és vékony, könnyű notebookokat vásárolnak, akik pedig valóban első számú gamer PC-t szeretnének birtokolni, elsősorban a kifejezetten nekik készített hordozható megoldások között keresgélnek. Viszonylag ritka már, hogy egy gyártó exkluzivitás nélkül ekkora gépet készítsen – alapvetően az alsó és a felső szegmensben mutatkozik igény ilyesmire, ám a Toshiba igyekezett mindent egybegyúrni, és szerencsét próbálni a második generációs Satellite S70-nel, amely ezúttal egy B utótagot is kapott.

A célt ugyanakkor nem lesz könnyű elérni, ugyanis az S70-B kategóriájának egyik legdrágább versenyzője, hasonló felszereltséggel a Dell, az Asus és a Lenovo is kínál 17,3 colos notebookot, méghozzá minden esetben olcsóbban. Más kérdés ugyanakkor, hogy a Toshibánál nem igazán akartak kompromisszumot kötni, így a kijelző 1920x1080-as felbontással rendelkezik, a tesztgépbe ráadásul egy négymagos, Hyper-Threading és Turbo Boost technológiákkal bíró Intel Core i7-4710HQ processzor, valamint egy Radeon R9 M265X névre hallgató felső-középkategóriás videokártya került. Fontos még kiemelni a 16 GB memóriát és a 8 GB-os SSD-vel megtámogatott 1 TB-os hibrid merevlemezt. Arról, hogy a Steamről pillanatok alatt leránthassuk kedvenc játékainkat, a 802.11ac szabványra épülő Intel WiFi kártya gondoskodik. Két év garanciával és Windows 8.1 operációs rendszerrel ezért a csomagért közel 300 ezer forintot kér a Toshiba, ami olyannyira nem kevés pénz, hogy a kifejezetten játékosoknak épített Asus Republic of Gamers G56 típusú notebookja hasonló kiszerelésben pontosan ugyanennyibe kerül – igaz, operációs rendszer nélkül, és 15,6 hüvelykes, 1366x768-as kijelzővel.

AZ A FRÁNYA KONKURENCIA

Ha csak egyetlen különbséget kellene kiemelnünk a két gép között, akkor az egészen biztosan a hűtőrendszer lenne. Az új Satellite sajnos átlagos használat mellett sem csendes, melynek oka, hogy a ventilátort olykor fel-felpörgeti, és ehhez nem kell különösebben nagy terhelésnek kitennünk a rendszert. Amennyiben kihasználjuk a készülék nyers erejét, úgy természetesen a zajszint is rendesen felkúszik, bár elviselhetetlenné azért így sem válik. A nagyobbik gond a hőmérsékletek környékén keresendő. Míg normál használat mellett nincs értelme foglalkozni a kérdéssel, addig maximális terhelés mellett (amelyet játékok futtatásával nagyon ritkán lehet csak elérni) a processzor bizony eléri a maglassulási küszöböt (100 Celsius-fok), így a 2,5 GHz-es órajelét fokozatosan veszi vissza addig, amíg nem tud stabilan 100 fok alatt maradni a maghőmérséklet. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy miután beállt az egyensúly, 1,4-2,0 GHz közötti órajelekre számíthatunk, amely alaposan elmarad a névlegestől. A videokártya sem áll sokkal jobban. Igaz ugyan, hogy nem melegszik túl, de a 90-95 fokos értékek nem hangzanak biztatónak. A hűtőrendszer elégtelenségét az is jelzi, hogy terhelés hatására a burkolat is több ponton elkezd melegedni, néhol nem is kicsit. A billentyűzet oldalán nem annyira vészes a helyzet, mint az alsó fertályon. Gépelés közben zavaró, de nem szó szerint égető probléma a melegedés (amely ugye elsősorban játékoknál számít), de ölbe ne vegyük a gépet, ha egy mód van rá, mert a jobb oldali rész elég közel áll ahhoz, amit errefelé forrónak szokás nevezni.

ERŐBŐL NINCS HIÁNY

Érdemes picit körbejárni a témát, mik alkotják azt a kétszemélyes csomagot, amely a brutális teljesítményért felelős. A négymagos Core i7-4710HQ processzor már alapból is 2,5 GHz-en dolgozik, de amennyiben az aktuális fogyasztása és hőmérséklete lehetővé teszi, képes egészen 3,5 GHz-ig is fel-

Toshiba Satellite S70-B jellemzők	
Processzor	Intel Core i7-4710HQ 2.5 GHz
Memória	16 GB DDR3-1600
Chipset	Intel HM86
Videokártya	Intel HD Graphics 4600 + AMD Radeon R9 M265X 2 GB
Hangkártya	Realtek ALC269 HD Audio
Optikai meghajtó	Matshita UJ8E2 DVD-RW
LCD	17,3" (1920x1080, fényes, TN)
Merevlemez	Toshiba 1000 GB (+8 GB SSD) hibrid HDD SATA-III
Hálózat	Realtek Gigabit Ethernet, Intel Dual Band Wireless-AC 3260
Csatlakozók	2xUSB3, 2xUSB2, HDMI, D-Sub
Akkumulátor	48 Wh
Operációs rendszer	Windows 8.1
Tömeg	2,7 kg
Garancia	2 év
Kiskereskedelmi ár	286 ezer Ft

Toshiba Satellite S70-B teljesítményteszt (1920x1080)

JÁTÉK	GRAFIKAI BEÁLLÍTÁS	TESZTEREDMÉNY
Hard Reset	Ultra	53,8
Alien vs. Predator	Medium	37,8
Sniper Elite V2	Medium	27,4
Tomb Raider	High	34,1
GRID 2	High	54,3
Metro Last Light	Medium	25,3
Total War Rome II	High	41,5

tornászni a terhelés alatt lévő magokat – legfeljebb kettőt a négyből. A négy valós mag mellé a Hyper Threading miatt kapott még négy virtuálisat, így összesen nyolc szálon tud egy időben dolgozni. A videokártya is egy érdekes jószág, ugyanis a 640 shader egységgel operáló, GCN architektúrára épülő Radeon R9 M265X 625 MHz-en zakatol, viszont 2 GB GDDR5-ös memóriája 4000-en, ráadásul a 128 bites sínszélesség miatt a sávszélessége is elég tisztességes, amely például az élsimítás bekapcsolásánál jöhet jól. Ha a teljesítményét az asztali videokártyákhoz szeretnénk mérni, akkor nagyjából a Radeon R7 250X 60-65%-át képes hozni, amely egy hordozható gépnél nem rossz eredmény – persze vannak nála lényegesen gyorsabb (és melegebb, többet fogyasztó, drágább) megoldások is a piacon. 1920x1080-as felbontáshoz némi kompromisszumokkal ugyan, de a frissebb játékok esetében is elegendő a teljesítménye.

Ha már szóba hoztuk korábban az Asus Republic of Gamers családjába tartozó G56-ot, érdemes megemlíteni, hogy nemcsak a hűtő-, hanem a hangrendszere is első osztályú. A SonicMaster Pro a kiegészítő külső mélynyomóval valóban az egyik legjobb megoldás, amelyet notebookoknál láttunk, illetve hallottunk. Ezzel szemben a Toshibán hiába díszeleg a Harman Kardon logó, valójában csak egy, az átlagnál valamelyest jobb minőséget produkáló sztereó hangszórópárt tisztelhetünk benne, se többet, se kevesebbet.

A KÜLSŐ MEGFOG, A BELSŐ MEGTART – VAGY NEM

Az S70-B is magán hordozza azokat az ismertetőjeleket, melyeknek köszönhetően rögtön azonosítani lehet, melyik gyártó terméke. Az ezüstszínű fedőlap fém hozzáadásával készült, de döntően műanyag, ettől függetlenül a mögötte lévő kijelzőt megfelelően védi az átlagos ütközésektől, a burkolat közepére is az átlagnál nehezebben lehet csak nyomást gyakorolni. A zsanér kellően erős, ezzel a Satellite-ok általában nem állnak rosszul, viszont ahhoz, hogy bármilyen bővítést vagy alkatrészcserét érdemben el tudjunk végezni, az összes létező csavart ki kell tekerni, amit a hátoldalán látunk. A konkrét modellnél persze kizárólag a merevlemezhez tudunk hozzányúlni, hiszen minden másból a legtöbbet kapjuk, ami az adott típusnál elérhető.

A GÉP HARDVERKIÉPÍTÉSE MINDENKÉPPEN FIGYELEMRE MÉLTÓ, AZONBAN A MÉRNÖKÖK SOKKAL JOBBAN ODAFIGYELHETTEK VOLNA A HŰTÉS KÉRDÉSÉRE

A billentyűzet legfontosabb tulajdonsága, hogy háttérvilágítással rendelkezik, igaz, ezt nem lehet több lépcsőben szabályozni, vagy be van kapcsolva, vagy nincs. A gombok nyomáspontja elég magasan van, ráadásul maguk a billentyűk is elég alacsonyak, így hiába jó a stabilitásuk és az alátámasztásuk, hosszú távon nem feltétlenül kényelmes a gépelés velük – igaz, játékoknál előnyünkre válhat, ha gyorsan tudjuk egyik gombról a másikra csúsztatni az ujjunkat. Az ujjlenyomatokat sajnos gyűjtik, hiszen fényesek, no, nem annyira, mint az őket körülvevő burkolat, de mattnak távolról sem nevezhetők. A touchpad ugyanakkor meglepően kezesbárány, az anyaghasználat abszolút rendben van, könnyen mozog rajta az ember ujja. A bal és jobb alsó sarokban aktiválható gombok már nem annyira jók, túlságosan a szélüket kell nyomni a siker érdekében, ez pedig azzal jár, hogy a gombok széle picit behajlik, mert alatta üres tér van. A multitouch gesztusok döntő többségét támogatja a touchpad, az előbbiek ismeretében mi a kétujjas jobb gomb funkciót kiváltó érintésnek örültünk a legjobban.

A 17,3 hüvelykes kijelző bár TN technológiára épül, vitathatatlanul szép képvilággal rendelkezik, ráadásul a vonalélességgel sem áll hadilábon, így olvasni is könnyű rajta. Ekkora területen az 1920x1080 pixeles felbontás is még rendben van, az ember nem akar rögtön a nagyítás funkció után kapkodni. A technológiából fakadóan a legnagyobb problémát a szűk látószögek jelentik, ezzel sajnos együtt kell tudni élni, ahogy a fényes felülettel is. A fényerő sok lépcsőben állítható, viszont a minimális érték lehetne még alacsonyabb, gyenge fényviszonyok mellett mi soknak éreztük egy kicsit.

A Toshiba 4 óra 45 perces maximális üzemidőt ad meg az S70-B-nek, mi ennél lényegesen többet, egészen pontosan 6 órát mértünk minimális fényerő mellett dokumentumot olvasva. A maximális fényerő mellett történő Full HD filmnézést (a hangszóró használata nélkül) 2 óra 40 percig viseli el a készülék, míg ha csúcsra járatjuk minden porcikáját, akkor alig 30-40 perc alatt kiszívhatjuk a szuflát a 48 Wh-s akkumulátorból.

A SIKER MÉG VÁRAT MAGÁRA

A Toshiba Satellite S70-B személyében egy üde színfoltot ismerhettünk meg a 17 colos kijelzővel rendelkező notebookok világában. A remek hardverelemekből felépített masina abszolút méltó arra, hogy ne csak multimédiára, hanem játékok futtatására is használjuk. A rengeteg memória, a nagy kapacitású hibrid merevlemez és a háttérvilágítással rendelkező billentyűzet mind-mind olyan tulajdonságok, melyek hatásait a mindennapos használatban könnyedén élvezhetjük. A konstrukció ugyanakkor egy komoly problémával küzd, amely a hűtőrendszer elégtelenségére vezethető vissza, ez pedig a processzor túlmelegedése. Játékok során viszonylag ritkán futhatunk bele a jelenségbe, de a tény, hogy az emiatt fellépő jelentős órajelveszteség bármikor előfordulhat, elég komolyan beárnyékolja a típus sikerét. Bár nem tudni, hogy mennyire vetné vissza a bivalyerős Radeon R9 M265X teljesítményét egy alacsonyabb fogyasztású kétmagos processzor, annyi biztos, hogy a hűtőrendszerre jóval kisebb feladatot róna, és az arcédulát is barátságosabbá varázsolhatná – így csak remélni tudjuk, hogy hamarosan ilyen változat is felüti a fejét a hazai piacon.

Eszköz: **notebook**
Info: **www.toshiba.hu**
Ár: **286.000 Ft**

PC GURU INDEX
7.1
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG U28D590D 4K MONITOR

[ÍRTA CHOCHO] **A 4K-korszak még messze van, legalábbis attól mindenképp, hogy maga alá gyűrje a legtöbb vásárlót. Ugyanakkor tagadhatatlan, hogy a jövő az UHD paneleké, és mindig lesznek olyanok, akik az elsők között szeretnék kipróbálni az új megoldásokat. Főleg nekik készült a Samsung egyik legújabb képernyője.**

Kezdésnek rögtön elárulhatjuk, hogy az U28D590D kódnevű modell egy szép és minőségi 4K-s monitor, ami ráadásul méretét tekintve is megfelel a magas felbontás támasztotta elvárásoknak, és a tesztidőszak alatt az asztalunk legszebb díszévé vált. Persze a külcsín nem minden, és hiába impozáns a vékony káva, plusz az ízléses kivitelezés, az anyagminőségbe és a szerelhetőségbe azért bele lehet kötni. Az U28D590D teljesen átlagos műanyagból készült, a monitor pedig csak a panelből, talpból és merev nyakból áll, tehát állítani, dönteni egyáltalán nem lehet a képernyőt.

Tovább árnyalja az összképet, hogy meglehetősen kevés csatlakozó található a készüléken: 2 db HDMI, 1 db DisplayPort és egy mezei jackdugó árválkodik csak a monitor hátulján. 4K-s felbontásban a 60 Hz-es képfrissítés kizárólag DisplayPorton át érhető el – amennyiben HDMI-vel szeretnénk használni a monitort, legfeljebb 30 Hz-re tudjuk állítani a panel frekvenciáját. Szintén zavaró, hogy a készülék nem rendelkezik okosfunkciókkal, a szoftveres vezérlés pedig egyetlen hátoldali joystickkal történik, ami a tesztkészüléken törött volt, így csak fel, le és jobbra mozgott, balra nem. Azt ugyan nem tudjuk, hogy pontosan milyen körülmények között romlott el az irányító, de mivel egy vékony kis pöcökről van szó, érdemes számolni azzal, hogy az U28D590D ezen megoldása nem lesz örök életű.

A felsorolt panaszok után kicsit ugyan furcsa lehet a végső pontszám, de arról még nem esett szó, hogy a monitor ára 160 ezer forint körül mozog (ami a 4K-s mezőnyben igen barátságosnak számít), ráadásul egy méretes, 28 hüvelykes modellről van szó (a képernyő ebből 27 colt foglal el), és ezen információk ismeretében azért bőven elnézőek lehetünk az ergonómiai hiányosságokat illetően. Főleg úgy, hogy a képminőség is a vásárlás mellett szól: bár az U28D590D panelje még mindig TN típusú, a 3840x2160-as natív képfelbontás nagyon jól néz ki használat közben, és sem a színélénkséggel, sem pedig a betekintési szögekkel nincs komolyabb gond – persze csak TN-sztenderdekhez mérve lehetünk elégedettek, ha IPS vagy IGZO képernyőről lenne szó, sokkal szebb eredményeket kaphatnánk, igaz, az ár is messze több lenne. A skálázhatóság is megfelelő, még 1920x1080-ban is viszonylag éles képet kapunk, ami játékok esetében lehet kulcsfontosságú, és az 1 ms-os válaszidőbe sem tudunk belekötni. Amennyiben valaki azonnal 4K-ra váltana, de nem akar több százezer forintot fizetni, jól jár a Samsung U28D590D-vel. Ugyanakkor a 4K-val kapcsolatos álláspontunk nem változott: egy vagy két év múlva ugyanezért a pénzért sokkal jobb monitorokat vehetünk majd.

Eszköz: **4K monitor**
Infó: **www.samsung.com**
Ár: **160.000 Ft**

PC GURU INDEX 8.0
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

LOGITECH ULTIMATE EARS BOOM HANGSZÓRÓ

[ÍRTA BATE] **Múlt hónapban a Speedlink vezeték nélküli hangszóróit vettük szemügyre, augusztusra pedig befutott a Logitech saját megoldása, az UE (a cég által 2008-ban felvásárolt Ultimate Ears rövidítése) Boom, amiről elöljáróban csak annyit mondunk, hogy a svájci gyártó sincs elmaradva a német konkurenciától.**

A Boom már a csomagolásával felhívja magára a figyelmet, hiszen egy henger alakú tárolóban érkezik, amit középen szétpattintva máris kézbe vehetjük a készüléket, ami szintén egy hengert formáz. Ez a megoldás ráadásul nemcsak a dizájn szempontjából teszi különlegessé a hangszórót, de a kialakításnak köszönhetően a készülék képes 360 fokban sugározni a zenét, ami azért kifejezetten pozitív tulajdonság.

A hangszóró 18 cm magas, 6,5 cm átmérőjű, 158 grammot nyom, a tetején található a bekapcsológomb és a Bluetooth-kapcsoló is (mindkettő egy-egy LED kíséretében), utóbbit pár másodpercig nyomva tartva indíthatjuk el a kapcsolatfelvételt a hangokat szolgáltató eszközzel (minderről remek dobszerű hanghatások is tájékoztatnak minket) – ez lehet telefon, tablet, notebook, vagy akár a megfelelő adóval felszerelt asztali gép is (az eszközöket megjegyzi a hangszóró, és automatikusan kapcsolódik is hozzájuk az indításkor). A Boom belsejében egy tölthető lítium-ion akkumulátor van, ami 15 órányi készenléti időt biztosít, és legalább 6 órán keresztül képes a folyamatos zenelejátszásra. Az eszköz alján, felpattintható gumiburkolat mögött rejtőzik a mini-USB port (a Boom tölthető USB-n és az univerzális hálózati adapteren keresztül egyaránt), illetve egy 3,5 mm AUX bemenet, így a készülék akkor is használható, ha a Bluetooth éppen nem elérhető alternatíva. Odalent találunk továbbá egy karabinert is, aminek segítségével lényegében bárhova felakaszthatjuk a készüléket.

A hangszórónak van egy gumiborítású „gerince", ennek tetején kaptak helyet a méretes hangerőszabályzó gombok (+ és –), melyekkel nemcsak az erősséget állíthatjuk, de ha egyszerre lenyomjuk őket, akkor egy kellemes női hang még arról is tájékoztat, hogy hány százalékos töltöttségen áll az akkumulátorunk.

A színes (és vízálló) szövetborítás két, egyenként négycentis, teljes sávszélességű hangszórót, valamint két ötcentis passzív sugárzót rejt. Ez a kombó nemcsak kellemesen tiszta hangokat produkál, de a hangerőre sem lehet panasz, egyedül a basszus visszafogott kissé, de ez aligha fog problémát okozni bárkinek.

A készülék mellé mobilapplikáció is készült (iOS és Android), ennek köszönhetően párosíthatunk akár több Boomot is, sőt, még ébresztőként is funkcionálhat a hangszórónk. A „csomag" része továbbá az NFC chip, a megfelelő telefonok esetén pedig a szerkezet kihangosítóként is használható. Az UE Boom igazi modern, dizájnos és ötletes eszköz, remek hangtulajdonságokkal – egyedül az ára lehet kissé riasztó, hiszen közel 52.000 Ft-ot kell kicsengetni érte.

Eszköz: **vezeték nélküli hangszóró**
Infó: **www.ultimateears.com/en-us/boom**
Ár: **kb. 52.000 Ft**

PC GURU INDEX 9.2
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

SZEREZD BE ŐKET KEDVEZMÉNYESEN!

MAGAZINOK: 2013/09, 2013/10, 2013/11

TELJES JÁTÉKOK:

PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2014/03

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

Lenovo IdeaPad Y50

TRÓNKÖVETELŐ VAGY VÉRSZEGÉNY UTÓD?

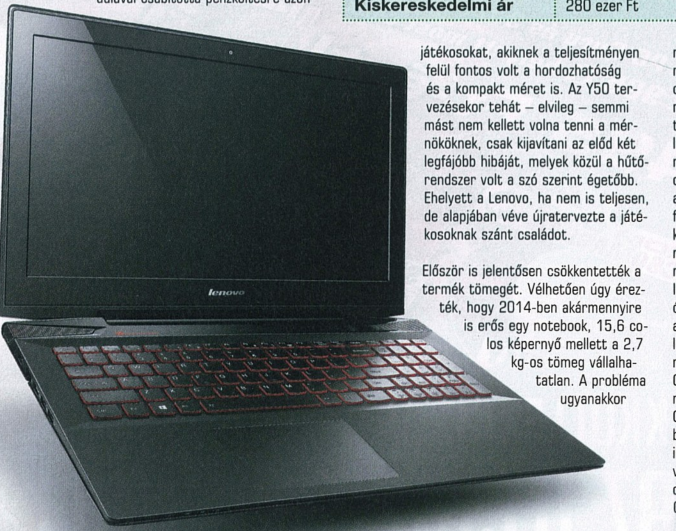
[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] Megjelent a Lenovo legújabb, kifejezetten játékosoknak szánt notebookja, amely az előd modell sikereire szeretne rátenni még egy lapáttal. Vajon a jelentős változások mennyire tántorítják majd el a célközönséget? Mert akad ilyesmi, nem is kevés.

Tavaly nyáron mutatkozott be a Lenovo aktuális gamer-notebookja, az IdeaPad Y510p, amely szakított a korábbi megoldásokkal, és egy sokkal robusztusabb, sokkal praktikusabb eszköz képét festette, mint mondjuk a teljesítményével parádézó, egyébként minőségét tekintve túlságosan is középszerű előd, az Y580. A recept mondhatni egyszerű: készítsünk egy jó minőségű burkolatot, hagyjuk meg a kétkártyás (SLI) videokártya-rendszer lehetőségét, de alakítsuk át oly módon, hogy a második VGA bővítőkártyán legyen, így akinek nincs rá szüksége, az bepakolhat a gépbe egy optikai meghajtót, esetleg még egy merevlemezt vagy SSD-t. A tényleg remek billentyűzet egy vörös fényben pompázó háttérvilágítást is kapott, a hangszórók pedig nem csak, illetve nem feltétlenül azért szóltak jobban az átlagnál, mert a JBL szállította azokat. Az opcionálisan Full HD felbontású matt panel ugyan nem IPS technológiával készült, ettől függetlenül sok kritika nem érhette.

Lenovo IdeaPad Y50 jellemzők	
Processzor	Intel Core i5-4200H 2.8 GHz
Memória	4 GB DDR3-1600
Chipset	Intel HM86
Videokártya	Intel HD Graphics 4600 + NVIDIA GeForce GTX 860M 2 GB
Hangkártya	Realtek ALC283 HD Audio
LCD	15,6" (1920x1080, matt, TN)
Merevlemez	Western Digital 500 GB HDD SATA-III
Hálózat	Realtek Gigabit Ethernet, Intel Dual Band Wireless-AC 7260 802.11ac, Bluetooth 4.0
Csatlakozók	2xUSB3, 1xUSB2, HDMI, D-Sub
Akkumulátor	54 Wh
Operációs rendszer	Windows 8.1
Tömeg	2,4 kg
Garancia	3 év
Kiskereskedelmi ár	280 ezer Ft

ÚJRATERVEZÉS

Persze, az Y510p sem volt egy hibátlan gép, a felhasználók többsége igyekezett megbarátkozni a zajos és éppen hogy elégséges hűtőrendszerrel, valamint a középszerű touchpaddel. Tették mindezt azért, mert a masina rendkívül elfogadható árcédulával csábította pénzköltésre azon játékosokat, akiknek a teljesítményen felül fontos volt a hordozhatóság és a kompakt méret is. Az Y50 tervezésekor tehát – elvileg – semmi mást nem kellett volna tenni a mérnököknek, csak kijavítani az előd két legfájóbb hibáját, melyek közül a hűtőrendszer volt a szó szerint égetőbb. Ehelyett a Lenovo, ha nem is teljesen, de alapjában véve újratervezte a játékosoknak szánt családot.



Először is jelentősen csökkentették a termék tömegét. Vélhetően úgy érezték, hogy 2014-ben akármennyire is erős egy notebook, 15,6 colos képernyő mellett a 2,7 kg-os tömeg vállalhatatlan. A probléma ugyanakkor nem a hozzáállásban, hanem a megvalósításban keresendő. A 300 grammos csökkentésnek ugyanis olyan dolgok látták kárát, mint a cserélhető optikai meghajtó, melynek elvesztésével odalett a helyére tehető kiegészítő adattároló, illetve az opcionálisan választható második videokártya is. Az immáron nem cserélhető akkumulátor kapacitása is csökkent közel 20%-kal, amely az üzemidőt csak azért nem érintette komolyabban, mert az eggyel frissebb processzor- és videokártya architektúrák képesek annyival kevesebbet fogyasztani a régieknél, hogy kompenzálják ezt. A tesztgépben egy kétmagos, Hyper-Threading támogatással rendelkező Intel Core i5-4200H processzor dolgozott, amely órajelét 2,8 és 3,4 GHz között tudta váltogatni annak függvényében, hogy éppen hány szálon kellett dolgoznia. A nálunk lévő alapkiszerelés 4 GB memóriát, egy 500 GB-os merevlemezt és egy GeForce GTX 860M videokártyát tartalmazott; bár meg nem erősített információk alapján készülni fog GeForce GTX 850M-mel szerelt verzió is, a hazai boltok polcain mind a mai napig nem találkoztunk ilyen típussal. Jó hír a nagy felbontású kijelzők kedvelőinek, hogy az Y50 – ellentétben elődeivel – már csak és kizárólag Full HD, azaz 1920x1080 pixeles (de továbbra is TN technológiára épülő) paneleket

Lenovo IdeaPad Y50 teljesítményteszt (1920x1080)

JÁTÉK	GRAFIKAI BEÁLLÍTÁS	TESZTEREDMÉNY
Hard Reset	Ultra	38,9
Alien vs. Predator	Medium	72,2
Sniper Elite V2	Medium	53,4
Tomb Raider	High	62,8
GRID 2	High	62,6
Metro Last Light	Medium	30,3
Total War Rome II	High	50,2

AZ IDEAPAD Y50 KICSIT JOBB ÉS KICSIT ROSSZABB, MINT AZ ELŐDJE, TEHÁT MESSZE NEM TÖKÉLETES, DE AZÉRT ÍGY IS ÉRDEMES ELGONDOLKODNI RAJTA.

kap. Mondhatnánk, hogy ezért tehát már nem kell felárat fizetnünk, de az a szomorú helyzet, hogy az Y510p-hez képest az Y50 némileg magasabb áron kezdett, így a tesztpéldány is 280 ezer forintba került, amely ráadásul az egyik legolcsóbb kiszerelés. Négymagos processzor 310 ezertől érhető el, további 20 ezer forint elköltésével pedig az 1 TB-os merevlemezt cserélhetjük egy 256 GB-os SSD-re. A garancia maradt a megszokott 3 év.

HŰTSD LE MAGAD!

Az, hogy a nyers teljesítményről nem árulkodik sem a doboz, sem a benne található kiegészítők garmadája, nem ért meglepetésként minket az elődök ismeretében. Elsőként a hűtőrendszert vizsgáltuk meg, hiszen ezen a ponton egyértelműen fejlődést vártunk a gyártótól, még akkor is, ha annak idején a csúcsot képviselő négymagos processzorral és GeForce GT 750M SLI-vel szerelt változattal szereztünk kellemetlen tapasztalatokat. Ahhoz képest az Y50 hűtőrendszere előrelépésnek tekinthető, de ez relatív, hiszen, ha nem az elődhöz hasonlítjuk, akkor inkább csak átlagos. Normál használat mellett nem kell tartanunk attól, hogy zajos vagy meleg lenne akár a készülék, akár a burkolat bármely része, de ha csúcsra járatjuk, akkor bizony megjön a hangja. Bár a hőmérsékletek nem érik el az Y510p-nél látottakat, azért alacsonynak nem mondanánk őket. A processzort 88, a videokártyát 78 fokig sikerült felmelegítenünk, ám a tesztidőszakban viszonylag hűvös idő volt, az eredmények tehát ezen információval együtt kezelendők. Ezúttal kevesebb felület melegedett át, de a billentyűzet közepe és bal oldala még mindig ezek közé tartozik, ahogy az alsó szellőzőnyílástól is érdemes távol tartanunk magunkat és lehetőleg minden gyúlékony anyagot.

Bár az NVIDIA a régebbi Kepler maggal is készít GeForce GTX 860M-et, az Y50-ben a friss Maxwell magos változat volt, és a Lenovo garantálja a honlapján, hogy ők nem is fognak kepleres VGA-t használni egyetlen kiszerelésnél sem. Ez azért fontos, mert a Maxwell változat hasonló teljesítményre képes, mint a Kepler (sőt, talán még egy picit gyorsabb is), viszont érezhetően kevesebbet fogyaszt, ezáltal a hőtermelése is kedvezőbb, könnyebben hűthető. A sebessége nagyjából a GeForce GT 750M és a GT 750M SLI közé tehető, beállítástól és játéktól függően utóbbit olykor meg is tudja közelíteni. A 640 shadert tartalmazó GPU játékok alatt 1029 MHz-en zakatol, míg a GDDR5-ös memóriachipek effektív 5 GHz-en dolgoznak. A 128 bites sínszélességnek köszönhetően a memória-sávszélességgel sincs probléma. Az új GeForce 800-as sorozattal debütált az NVIDIA Battery Boost technológiája, amelynek lényege, hogy folyamatosan figyeli az éppen futó játék sebességét, és a videokártya órajelét úgy változtatja, hogy ez ne csökkenjen 30 fps alá, ezzel növelve az akkumulátoros üzemidőt. Emellett megmaradt természetesen a régóta jelen lévő Optimus is, melynek segítségével eldönthetjük, mely programok esetén szeretnénk a processzorba integrált, és melyeknél a dedikált VGA-t használni, de a döntést rábízhatjuk az illesztőprogramra is.

Ugyan a JBL hangrendszer nem ugyanaz, ami az Y510p-ben volt, ettől függetlenül továbbra is érezhetően jobban szól, mint az átlag. Bár dedikált mélysugárzót is kapott, méretéből fakadóan csodát azért ne várjunk tőle. Ettől függetlenül zenehallgatáshoz és filmnézéshez is egyaránt megfelelő, játszani pedig nagyrészt úgyis fülessel fogunk.

KÜLSŐSÉGEK

Az Y50-et könnyű megkülönböztetni elődjétől, hiszen nem csak vékonyabb lett, de számos ponton köszönőviszonyban sincs az Y510p-vel. Bár a fedőlap ugyanabból a kellemes tapintású, fém hozzáadásával készült műanyagból van, mint a tavalyi modell, a hasonlóság itt nagyjából ki is fújt. A zsanér kialakítása jelentősen eltér, ugyanis a kijelző alatt elég hosszan fut végig, így elméletben később fáradhat el, mint a klasszikus két szélre helyezett változat. Az alsó burkolat jó pár csavar kitekerése után egyszerűen leemelhető a helyéről, így mindenhez hozzáférünk, amely leginkább a merevlemezre és a memóriákra korlátozódik, ugyanis ez az a két alkatrész, amelyet cserélni, illetve bővíteni tudunk. A korábban multibay rekeszként fenntartott helyre költözött a kiegészítő mélysugárzó – se M.2, se mSATA csatlakozót nem találtunk, amely egyben azt is jelenti, hogy az Y50-ben már csak egyetlen adattárolót használhatunk.

Bölcs döntés volt a gyártó részéről, hogy az Y510p remek billentyűzetét átültette az Y50-be. Az átlagnál sokkal jobb alátámasztással rendelkező, remek nyomásponttal bíró klaviatúra vörös háttérvilágítást kapott, amely nemcsak a feliratokat, hanem a gombok oldalát is megvilágítja. Fényereje két lépcsőben állítható, de olykor még a sötétebb opció is túlságosan erős, így lesznek, akik mesterséges fényviszonyok között is kikapcsolják majd. A touchpad sajnos maradt ugyanaz, amit az elődnél sem szerettünk; felülete ugyan nagy és kényelmesen siklik rajta az ujjunk, de a dedikált gombok nélküli megoldás okozhat pár nem túl kellemes meglepetést, ráadásul a jobb gombos műveleteket nem tudjuk kétujjas érintéssel kiváltani, ami javíthatna a helyzeten. Az elődben lévő remek (ámbár szintén TN) kijelzőt bezzeg nem mentették át az utódba, így ezúttal be kell érnünk egy átlagos (azaz elég szűk) látószöggel rendelkező, ám szép színekkel operáló megjelenítővel, amely a sarkoknál igen komoly bevilágítással rendelkezik.

Az üzemidő játékkal 1, átlagos használattal 2-2,5 óra körül alakult nálunk, amely még kategórián belül sem számít igazán jónak, de az átlagot megüti. Az Y50-ben minden megvan ahhoz, hogy a modern játékokat – ha nem is mindig a legszebb grafikai beállítás mellett, de – ki tudja szolgálni 1920x1080-as felbontásban. Mégis jelenleg picit túlárazottnak tartjuk, nem beszélve arról, hogy az Y510p-t továbbra is kapni lehet, és jelenleg talán ez az Y50 legnagyobb baja. Sajnálatos, hogy egy csomó olyan lehetőségtől és funkciótól elesünk, amelyek miatt az előző modell kitűnt a tömegből, viszont tény, hogy a túlmelegedéstől ezúttal nem kell tartanunk, és ha az egy VGA-s elődděl hasonlítjuk össze, akkor a teljesítménybeli előrelépés is számottevő – ám ennek megvan az ára minden téren.

Eszköz: **notebook**
Info: **www.lenovo.com/hu/hu/**
Ár: **280.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.1

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ÁLOMPC

GURU

KELLEMETLEN ÁRKORREKCIÓ

Ahogy arról múltkor beszámoltunk, az SSD árak kellemesen zuhannak nyáron is, de sajnos ugyanez már nem mondható el a DRAM-ról és más főkomponensekről. Az Intel egy kicsit felfelé korrigált az árain, bár igaz, hogy az új CPU-k jobban megérik az árukat. A videokártyák piacán is drágábbak lettek a kulcsszereplők 2-3 ezer forinttal, ami ugye egy GTX 770-nél nem olyan fájó, mint egy GTX 750 Ti esetében. Szerencsére hamarosan itt az iskolakezdés és az ősz, jönnek az akciók és az új hardverek, és még jobb ajánlatokkal bombáznak majd minket a cégek. Persze ez csak feltételezés, bár eddig minden évben így volt...

BASIC

A belépőszintű gépnél továbbra is ragaszkodunk az elegánsan kis mérethez, de persze emellett már kacsintgatunk a H97/Z97 mITX lapok felé. Ezek azonban ma még drágák, a B95 lapokra pedig minimum fél évet várnunk kell (egyelőre be sem jelentették őket). A négyezer forintos drágulás oka a CPU+alaplap+RAM+VGA áremelkedése, amit nem igazán tud kompenzálni az olcsóbb ház+tápegység. A HDD ára nem mozdult, de megragadva az alkalmat ismét kiemeljük, hogy már 20 ezer forint alatt kapható 120 GB-os SSD is, további négyezer forintért pedig a tuningolható G3258 CPU-t szerelhetitek be a gépetekbe.

Alaplap	MSI B85I	23.400 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB HyperX Fury DDR3-1600MHz	12.800 Ft
Videokártya	ASUS GTX750TI-PH-2GD5	37.700 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	13.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	12.200 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.000 Ft
Összesen		128.500 Ft

GAMER

Az FX-6300 processzor most már egészen biztosan a GURU Álom PC rovat legkitartóbb szereplője, mondhatni MVP-je. Ezt a címet ismét megerősítette, méghozzá azzal, hogy megint pár száz forinttal olcsóbb lett – hihetetlen! A memória sajnos ebben az esetben is láthatóan drágult, ellenben a videokártyánál egy egész leheletnyi árcsökkenést tapasztaltunk. A gép gyenge pontja egyértelműen a merevlemez, amit lassan tényleg érdemes lenne 240-250 GB-os SSD-re cserélni. Persze egy erősebb, FX-8320 processzor is sokat dobna az összteljesítményen, de ezekkel a komponensekkel rögtön el is érnénk a 200 ezer forintos árat.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	21.800 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	25.500 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	5.600 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1600 CL10 KIT	22.300 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X OC 2 GB	50.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	13.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.800 Ft
Összesen		167.800 Ft

ULTRA

Megérkezett a 4690K processzor a magyar piacra is, így gyorsan le is cseréltük Ultra konfigunkban a régebbi CPU-t. Ugyanakkor a hardver tuninghajlandóságáról még nem sokat tudunk, viszont ennél az összeállításnál biztosak lehetünk benne, hogy nem az alaplapon vagy a hűtésen fog múlni a sikeres túlpörgetés. A rendszer többi elemén ezúttal nem változtattunk, ráadásul ilyen végösszegnél nem is olyan komoly drágulás a kb. négyezer forint. Ugyanakkor, aki még tud rászánni a gépére egy kis extra összeget, annak immáron tapasztalatból ajánljuk, hogy SSD RAID-et építsen csúcskategóriás játék-PC-jébe – nem fogja megbánni!

Alaplap	ASUS Maximus VII GENE	50.000 Ft
Processzor	Intel Core i5-4690K	61.100 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	13.000 Ft
Memória	16 GB HyperX Fury DDR3-1866 CL9 KIT	46.700 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	83.100 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	26.400 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	33.100 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	18.000 Ft
Összesen		354.000 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Az idei ősz kiváló alkalom lesz az SSD-váltásra, sőt, annak is érdemes SSD-vásárláson törnie a fejét, akinek már régebbről van ilyen tárolója. Az új generációs modellek látványosan gyorsabbak, mint az 1-2 évvel ezelőtti példányok, legyen szó akár SATA6G, akár újabb csatlakozóval szerelt flash-tárolókról. Kiemeljük itt a Crucial MX100-at, ami gyanúsan olcsó, de ez nem trükk vagy gyenge minőség, hanem a Micron agresszív támadása a konkurensek ellen. A Samsungot sem kell azonban félteni, új generációs, még tartósabb flashchipekre épül az EVO 850, és minden eddiginél jobbnak ígérkezik.

CRUCIAL
MX100 256 GB

31.900 Ft

ALTERNATÍVA Kingston M.2 120 GB — 20.000 Ft

VGA

Legnagyobb bánatunkra nyár közepén a gyártók emelték a videokártyák árait, de nagyon reméljük, hogy ez csak ideiglenes megingás, és szeptemberben már mellbevágó árcsökkentések következnek. Erre különösen a GeForce-oknál lenne igény, de az AMD is túl régóta tartja kártyáinak árait. Az árvágás egyébként azért is várható, mert a gyártók titkos laboratóriumaiban már majdnem készen vannak a végre valóban új generációs GPU-k, amik elhozzák a VGA-piacra a várva várt vérfrissítést. Addig pedig a három alapkonfigunkban szereplő kártyát tudjuk ajánlani a három árszegmensben.

SAPPHIRE
RADEON R9 270X 2 GB

50.000 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte R9 290 4 GB OC — 97.000 Ft

MONITOR

A monitoron sokan spórolnak, pedig itt a legrosszabb döntés gyengébb modellt választani. Ez az az eszköz, aminek a képét két darab – pótolhatatlan – szemünkkel nézni fogjuk hosszú, átjátszott éjszakák során, ezért nem mindegy, mennyire jó a választott modell. Nem divat, de megéri az új monitort bekalibráltatni, amivel az elérhető legjobb képminőséget kapjuk. Alacsony ára és gyors reakcióideje miatt a TN panel továbbra is siker, de ne feledjük, hogy a betekintési szög erősen korlátozott, ezért egy 27 colos modellnél már komoly kontraszteltéréseket kell megszoknia szemünknek. Egy AH-IPS vagy AD-PLS panel sokkal jobb választás, még ha lassabbak is.

LG
23MB35PM-B

46.000 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S27D930H — 72.600 Ft

MEREVLEMEZ

A kereskedők szabadulnának az 1 TB alatti modellektől, így már 10.000 Ft-ért kapunk 500 GB-os HDD-t. A spórolást mégsem javasoljuk, mert egy ilyen komponens durván visszafogja gépünk összteljesítményét. Lehet itt defragmentálni, Windows indítást optimalizálni, sőt, még Cache SSD-t is beszerelhetünk – az eredmény akkor sem lesz olyan, mint egy tisztán SSD-ről induló rendszernél. A HDD-ket érdemesebb csak adattárolásra használni, a programokat és az OS-t pedig az SSD-ről futtatni. A WD Green meghajtói a legjobb ár/érték arányú modellek ebben, de ha sokat használjuk a másodlagos tárolót, válasszuk inkább a valamivel drágább, 7200 rpm-es modellt.

WD
Caviar Green 3 TB

26.400 Ft

ALTERNATÍVA Toshiba 500 GB 7200 rpm — 10.800 Ft

ALAPLAP

Különösebben nem kavarta fel az alaplapok piacát a Z97/H97 startja, de erre nem is nagyon lehetett számítani. A cégek Z87-es tartalékai óriásiak, az új generáció valódi előnyeit (pl. SATAe/M.2 natívan, Broadwell-támogatás) majd csak év végén, de még inkább jövőre használhatjuk ki. Szerencsére már a 25 ezer forintos ársávban is kapunk tisztességes Z97 lapot, bár itt azért sok mindenről le kell mondanunk. Mivel ez a komponens több évig állandó lesz gépünkben, érdemes még plusz 5-10 ezer forintot rákölteni, és a jövőre gondolva ragaszkodni az M.2 és/vagy SATAe portokhoz.

ASROCK
Z97 EXTREME6

47.100 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Sabertooth Z97 Mark2 — 43.800 Ft

PROCESSZOR

Tűkön ülve vártuk, és most végre megérkezett a boltokba a Pentium G3258 processzor, ráadásul nem is rossz, 20 ezer forint alatti áron. A szabad szorzóárammkörrel szerelt, filléres CPU igazi közönségsiker lehet sikeres tuning esetén, de erre semmiféle garanciát nem ad a gyártó. Az előzetes mérésekből azért a 4 GHz feletti teljesítmény stabilan, minden darabból előcsalogatható, ám az 5 GHz már nem garantált drága alaplapban sem. Persze a Core i5/i7 még így is gyorsabb CPU, hiszen több, valódi magot és nagyobb cache-t kapunk, igaz, az ár is lazán többszöröződik. Egy tuningolt G3258 azért egy R9 270X-et biztosan képes meghajtani.

INTEL
PENTIUM G3258

19.000 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4690 — 61.100 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

NOTEBOOK JÁTÉKRA

Üdvözlet!

Kaptam egy ajánlatot barátomtól, aki számítógépeket szerel össze: hogyha adok neki egy listát a „felszerelésről", akkor azt szereli bele az új laptopomba! Szeretném kikérni a véleményed, hogy a mai játékokat mondjuk közepes grafikával szeretném futtatni, akkor milyen ötleted van, mit szereltessek bele? Itt szeretnék minden adatot kérni tőled (pl. gamer egér is)!

Nagyon köszönöm előre is!

F. DÁNIEL

Kedves Dani!

Feltételezem, hogy az összeszerelés alatt elsősorban alkatrészek neveit várod tőlem, ugyanis ellentétben az asztali masinákkal, egy notebookot már a gyárban összeraknak, neked legfeljebb arra van lehetőséged, hogy kiválaszd, mi kerüljön bele, de ezen utólag nem nagyon tudsz módosítani (memóriát tudsz bővíteni, merevlemezt/SSD-t tudsz cserélni, de nagyjából ennyi). Ha valóban csak és kizárólag játszani tervezel az új szerzeményen, akkor én egy Intel Core i5-ös processzort kérnék bele, Core i7-ért pedig csak abban az esetben fizetnék felárat, ha az négymagos (létezik belőle ugyanis kétmagos változat is, jellemzően az „U"-ra végződő variánsok, a négymagosok a „Q" végűek). Ha már itt tartunk, az alacsony fogyasztású CPU-kat kerülném ebben az esetben (ezek a már említett „U" végződésű termékek, függetlenül a családtól). Memóriának legalább 8 GB-ot javaslok, tekintettel arra, hogy most elég drágák a RAM-ok, a 16-ot nem erőltetném, másra is el lehet költeni azt a plusz 20 ezer forintot. Például videokártyára, amelyet (a processzorral együtt) nem fogsz tudni cserélni, viszont a gép legfontosabb alkatrésze – legalábbis a játékok szempontjából. Itt egy picit gondban vagyok, ugyanis nem írtál árat, azaz nem tudom, mennyi pénzt szánsz a laptopvásárlásra. Amennyiben nem túl sokat, úgy az NVIDIA GeForce 840M-mel szerelt példányokra vadásznék, ha mondjuk, 2-300 ezer forint körül van a keret, akkor pedig a GTX 850M/GTX 860M párost céloznám meg. Érdekes alternatívát jelenthetnek a kifutó modellek, ilyen például a Lenovo IdeaPad Y510p, amelyből a Core i5-ös, GeForce GT 750M-mel (melynek teljesítménye valahol a 840M környékén van) szerelt (de operációs rendszer nélküli) változat már kicsivel 200 ezer forint alatt hazavihető – már ha találsz még belőle valahol raktáron. Érdemes megnézni az utódját (Y50) is, amelyről pár oldallal arrébb egy hosszabb tesztet is találsz! A játékok töltési sebességén ugyan egy kicsit javít, ha merevlemez helyett SSD csücsül a gépben, de ha nem vagy háklis az ilyesmire, akkor én a valószínűsíthetően nagy tárhelyigény miatt egyelőre maradnék a klasszikus HDD-knél, abból nyugodtan mehet 750 GB-os, vagy akár 1 TB-os is, nem túl drága egyik sem. Ami a garanciát illeti, én ragaszkodnék legalább 2 évhez, és ha emberi áron mérik, elgondolkodnék annak további 1-2 évvel való kiterjesztésén is, mert az idő előrehaladtával sokkal többet fog érni ez a plusz jótállás, ha baj van, mint amennyibe egy esetleges saját zsebből finanszírozandó javítás fáj. A 300 ezer forint körüli régióból érdemes még nagyon alaposan szemügyre venni az Asus G550JK típusú kifejezetten játékosoknak szánt masináját, hiszen nem csak a széles látószögű, gyönyörű képvilággal rendelkező IPS kijelzője miatt szeretik tőlünk nyugatra.

JÁTÉKRA PC VAGY NOTEBOOK UGYANABBÓL A PÉNZBŐL?

Kedves PC Guru csapat!

Levelem kezdhetném azzal, hogy milyen régóta vagyok olvasótok, a 2. szám óta szinte az összes része megvan a lapotoknak (guru meditation:)) és tessék, ezzel is kezdtem. 38 éves vagyok, és olyan sok év munka meg tanulás után szeretnék újra egy kicsit játszani, ha az időm engedi.

A levél tárgya tehát egy dilemmára is választ keres: szeretnék egy gamer laptopot olyan 300-350.000 körül, amin előre láthatólag évekig viszonylag jó beállításokkal elfutnak az AAA játékok (AC IV, Crysis 3, ilyesmi) vagy – és itt a dilemma – 300 ezer, esetleg az alatti asztali gépet érné-e meg beszerezni? Nincs helyprobléma, kizárólag praktikus okok terelnek a laptop felé. A két gép teljesítménye között mekkora a differencia? Illetve, ha nagy, akkor a monitoron kívül valami segítséget szeretnék kérni az összetevőket illetően az asztali géphez.

Segítségeteket előre is köszönöm:

LACI

Kedves Laci!

Először is kezdem azzal, hogy ha nem lenne számottevő különbség egy notebook és egy asztali gép között azonos bekerülési költség esetén, akkor gyakorlatilag senki nem venne otthonra PC-t :). Én különbséget tennék a játékosoknak szánt notebookok és az erős, de abszolút átlagos hordozható gépek között. Az utóbbiak jellemzően picit jobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkeznek, viszont az anyaghasználatuk gyengébb, kevésbé jó érzés használni, hiszen a billentyűzetük és a kijelzőjük is általában gyengébb. Az általad említett ársávban tanyázik pár igen csábító vétel, például a Lenovo IdeaPad Y50 és az Asus G550JK. A kettő közül én az utóbbit venném, kereken 300 ezer forintért egy GeForce GTX 850M, egy Core i5-ös processzor és egy 1920x1080-as IPS kijelző is van benne 8 GB memória mellett, ráadásul a billentyűzete és a hűtőrendszere is elég klassz, nem beszélve a burkolat átlagon felüli minőségéről. Az Y50 valamivel olcsóbb, cserébe nincs IPS panel, csak egy kutya közönséges TN (gyengébb színek és látószögek), viszont egy kicsit erősebb a videokártya benne.

Ha nem tervezed, hogy sűrűn magaddal viszed, akkor én mindenképpen lebeszélnélek arról, hogy otthonra egy gamer notebookot vegyél azzal a céllal, hogy játszani fogsz rajta. Egyrészt azért, mert egy asztali gépnél

lehetőséged van arra, hogy a legolcsóbb, legigénytelenebb házba is beletedd a legdurvább videokártyát, másrészt ugyanazt a teljesítményt kisebb túlzással ugyan, de fele annyi pénzből is össze tudod hozni, vagy nézhetjük úgy is, hogy azonos pénzből sokkal erősebb PC-t tudsz építeni, de ez mindig is így volt és várhatóan mindig is így lesz. Arról nem is beszélve, hogyha mindig hálózatról használod a leendő notebookodat, akkor fél év alatt tönkre fog menni az akkumulátora – ergo mindig oda kell figyelned arra, hogy hetente legalább egyszer kihúzd a konnektorból, és úgy használd, amíg lemerülés közeli állapotba nem kerül, ilyenkor viszont alacsonyabb teljesítményre képes a benne lévő videokártya.

Egy szó mint száz, én erre a célra egyértelműen egy asztali gépet vennék, és annak sem kell feltétlenül sok helyet foglalnia, ha praktikussági okok alatt ilyesmire céloztál. Ma már sokan építenek akár Mini-ITX szabványra épülő házakkal gamer PC-ket (és azok aztán tényleg nem nagyok), persze, ott a hűtésre azért oda kell figyelni, de nem egy megoldhatatlan feladat. Vennék egy akármilyen házat, ami tetszik, szerintem 20 ezer forintig bezárólag találsz minden méretből (ATX, micro ATX, Mini-ITX), tápegységnek egy Seasonic belsős XFX Pro 450W bőven megteszi (5 év garanciával 17 ezer forint), memóriából mehet 8 GB (20 ezer forint). Alaplapból egy számodra szimpatikus típus Intel LGA 1150 processzorokhoz (a Gigabyte-okkal annyira nem lőhetsz bakot, ezt az információt kaptam szervizes kollégáktól), ez is megvan maximum 20-25 ezer forintból. Monitorból már 50 ezer forint körül is szuper jót találsz 23-24"-os méretben, csak és kizárólag IPS panellel szerelt változatokat keress (például Dell P2314H). Ha asztali gépet építenék, biztos, hogy a rendszert és a sűrűn használt programokat SSD-re tenném, 35 ezer forint körül már kapni 250 GB-os Samsung 840 Prót, illetve Crucial M500-at is, mindkettő jó vételnek számít. Tárolásra természetesen maradnék a klasszikus merevlemeznél, 2 TB-osat 18-20 ezer forintért, 3 TB-osat pedig 25 ezer forintért is lehet már kapni (ajánlott a Western Digital összes szériája, illetve a Seagate legújabb Momentusa). Ha ezeket mind összeadod, akkor nagyjából 190 ezer forintnál jársz, és van 110-160 ezer forintod, hogy megvedd azt a processzort és videokártyát, amellyel úgy gondolod, hogy kihúzhatod remélhetőleg nagyon sokáig.

Nos, jó hír, hogy processzorból a Core i5-4590-nél (50 ezer forint) drágábbat nem nagyon érdemes venni, ha nagyon sok elköltendő pénzed van, akkor kacérkodhatsz a közel 30 ezer forinttal drágább Core i7-4790-nel, de sokkal többet érsz, ha ezt a különbözetet a videokártyába ölöd. Ha a kockás füzetem nem hazudik, akkor 60-110 ezer forint közötti összeged marad a VGA-ra (Core i5-ös processzor választása esetén), és feltételezve, hogy 350 ezret tényleg hajlandó lennél kiadni egy számítógépre, inkább a nagyobbik összeggel számolnék. Ebből pont kijön egy Radeon R9 290 (105-115 ezer forint), vagy eggyel lejjebb legalább annyira jó ár/teljesítmény tényezővel bír a Radeon R9 280X (75-80 ezer forint, néha lehet találni 70 ezer alatt is). Vásárlói szemszögből az a jó, hogy mind a processzorok, mind a videokártyák fejlődési üteme lelassult, így az egyes generációk akár több évig is piacon vannak manapság. Ez a fejlesztőknek is jó, hiszen így talán egy kicsit jobban tudják optimalizálni a játékaikat, illetve az AMD Mantle technológiája nagyon érdekes megoldásként lóg a levegőben, és alapjaiban változtathatja meg a mostani (és leendő) Radeonok játékok alatt mutatott teljesítményét.

USB 3.0 PROBLÉMA

Helló!

A minap kaptam egy új alaplapot, amit hozzáértő segítségével be is szereltettem a gépembe. Egy ideig jól működött, azonban kb. 2 hét múlva úgy adódott, hogy újra kellett telepíteni a gépet, és az újratelepítés után a 4 hátsó USB bemenetből csak a 2 alsó volt használható (egyébként a 2 alsó belül fekete, a 2 felső pedig belül kék, de eddig rendesen működtek). Tehát, a gépben, mivel a gép elején lévő 2 USB bemenetből az egyik alapból rossz volt, összesen csak 3 USB áll a rendelkezésemre, de az csak billentyűzetre, egérre és USB-s internetre elég, ezért mikrofont és fülest nem tudok használni. A kérdésem az, hogy ezt a problémát mi okozhatja, és hogy hogyan tudnám egyszerűen megoldani? A választ előre is köszönöm!

Üdvözlettel: DOMINIK

UI: Az újratelepítés után volt egy error, és nem tudtam bekapcsolni a gépet, de utánanéztem, és a Fan speedet ignore-ra kellett állítani a Windows felirat előtti F1-gyel előhozható beállításoknál. Hátha köze lehet a problémához.

Kedves Dominik!

Egy ideje már USB 2.0 és USB 3.0 vezérlők is vannak az alaplapokon, az előbbihez a fekete, az utóbbihoz a kék csatlakozók tartoznak. A kékek azért nem funkcionálnak (beleértve az egyik ház elejére kivezetett csatlakozót is), mert nincs fent a megfelelő illesztőprogram hozzájuk. Ezt az alaplaphoz kapott CD-ről könnyedén fel tudod telepíteni, és egy újraindítás után minden olyan lesz, mint régen :).

GÉPFEJLESZTÉS

Üdv, Patrik!

A segítségedet szeretném kérni abban, hogy a jelenlegi konfigurációból mit lenne érdemes cserélni, hogy jól fussanak az újabb játékok is még élvezhető minőségben (nem szükségesek a maximum beállítások, illetve 1440x900-as felbontást szoktam használni), és azt mennyiért tudnám megtenni?

- Alaplap: Intel B75M-D3H
- CPU: Intel Pentium G860 3GHz
- Memória: 2x Kingmax DDR3 4GB 1333MHz (ezt nem terveztem cserélni, de ebben is kíváncsi vagyok a véleményedre)
- VGA: Sapphire HD5750 1GB GDDR5

Illetve milyen HDD-t ajánlasz, ami megbízható, jó ár/érték arányú és legalább 500 GB-os?

Válaszodat előre köszönöm:

BENCE

Kedves Bence!

A jelenlegi processzorod és videokártyád nagyjából passzol egymáshoz, így ha az egyiket cseréled, akkor a másik válik a szűk keresztmetszetté. Ahhoz, hogy érezhetően jobb teljesítményt produkáljon a masinád, én mindkettőt cserélném – a memóriához pedig nem nyúlnék, nincs miért. Processzorból egy Core i3-3250-et vennék (28 ezer forint), videokártyából pedig egy Radeon R9 270X-et (50-52 ezer forint). Ez a kombó nagyjából 2 év múlva lesz azon a szinten, mint most a jelenlegi összeállításod. Ami a merevlemezt illeti, a Western Digital bármelyik szériája megfelelő lehet.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

FÉL KONFIG JÁTÉKRA

Lehet, hogy nem pont ebbe a rovatba illik, de egy apró kérésem van: egy játékra szánt, lehető legjobb konfigurációt kellene összeállítani, mindezt 70k-ból :(Processzor, videokártya és RAM szükségeltetik egy MSI A55M-E33 alaplapba.

Üdv: VIKTOR

Kedves Viktor!

A 70 ezer forint nem is annyira kevés, mint gondolod, például az AMD Athlon X4 740 négymagos processzor 17 ezer forintért elvihető, a minimum szükséges 4 GB memória (ajánlott márkák: Kingston, Corsair, GEiL) pedig alig 11 ezer forint. Ebből könnyen kiszámolható, hogy 42 ezer forintod marad videokártyára, amelyhez ha még 3-4 ezer forintot hozzáteszel, akkor pont kijön egy középkategóriás Radeon R9 270. Nem is gondolnád, milyen remek teljesítményre képes ez a pár alkatrész együtt – én semmiképpen nem vennék ennél gyorsabb processzort, mert akkor a videokártyát kellene beáldoznom, és venni helyette egy lassabbat, ami összességében rosszabb döntés lenne.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ha esetleg azt hiszitek, hogy egy Levrov elkészítése könnyű feladat, akkor muszáj elárulnom nektek, hogy miközben ezeket a sorokat gépelem, csorog rólam a víz, és nehezen veszem a levegőt. Persze az is lehet, hogy ennek a lakásban uralkodó huszonnyolc fok az oka, de ebben még nem vagyok 100%-ig biztos. Már csak azért sem, mert tuti, hogy nálatok is meleg volt, de ez mégsem akadályozott meg benneteket abban, hogy levelekkel bombázzatok. Be is kapcsolom a ventilátort, aztán lássuk ezeket a küldeményeket, és jöhetnek a válaszok!

PÁLFORDULÁS

Halihó!

Még 2013-ban történt, hogy pályát kellett választanom. Először a cukrászipart akartam űzni, ám egyik nap megvettem a PC Guru augusztusi számát. Amint elkezdtem olvasgatni, egyből megtetszett az újság, ami néhány hét gondolkodás után egy 180 fokos kanyarra sarkalt a továbbtanulásom szempontjából. Úgy döntöttem, hogy az informatikai ipart fogom űzni. Köszönöm a PC Guru csapatának, hogy megmutatták, milyen jó is a gamer élet! Mára már felvettek, de ezt sosem felejtem el. Tervben van egy PC Guru-s póló is, hogy lássák, mennyire szeretem. Hosszúra sikerült levelemet ezzel zárom: még egyszer köszönöm, és remélem, egy nap része lehetek ennek a nagyszerű csapatnak.

KUKABARNUS

Ugyan semmi bajom a cukrászokkal, sőt, kifejezetten nagy rajongója vagyok a munkásságuknak (fánkok a szerkesztőség címére jöhetnek), de azért nem bánom, hogy pont mi idéztük elő a pálfordulásodat, és keltettük fel az érdeklődésedet az informatika iránt. A Guru csapatába bekerülni ugyan nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen, és ha tényleg komolyan gondoltad, amit írtál, akkor ajánlom figyelmedbe a magazin 112. oldalát, ahol minden hónapban le van írva, hogy miképp válhat valaki a csapat tagjává. JohnBartnak, Mahmudnak, Lornak és Dannek már sikerült. Ki tudja, lehet hogy, te leszel a következő... Amúgy a leveled nem is olyan hosszú, a következőhöz képest semmiképp.

GURU ÉS MÁS LAPOK

Üdv, Guru team és Gurusok!

Első körben szeretném leszögezni, hogy veletek kapcsolatban volt egy kis kihagyás. Pár év csupán. Így szeretnék gratulálni Bate kollégának, hogy a főszerkesztői posztot sikerült elérni. Most nem nyalizás a hónap levelére (ez úgyse lesz az, bár komálom a batmanes dolgokat), de egyébként is te voltál/vagy a legszimpatikusabb. Már csak azért is, mert az évek alatt rólad tudtam meg a legtöbbet. Nem kell rosszra gondolni, nem követlek az éjszaka közepén meg semmi ilyesmi. Valamelyik régebbi számból emlékszem, hogy azt írtad, mikor kijött a Gears of War, akkor a suliból rendesen kimaradtál az éjszakákon át tartó multiplayer meccsek miatt. Na, ezt átérzem én is, velem is ez történt (rokon lelkek). Ha ez nem te voltál, akkor ITT kérek elnézést. A cikkeid is jók, és a videotesztek is frankók. Ja, és nagy Batman fan vagy, akárcsak én. A többieket is komálom, az öreg]{redencet vagy Chris mestereket, meg a többieket is, szóval ezt nem kell személyesnek venni vagy ilyesmi. Csakhogy a Vaklármából idézzek: „Te egy jóképű gyerek vagy". :D Viszont a többiek nélkül sem lenne olyan a magazin színvonala, mint amilyen. És ezt szeretném minden egyes olvasó nevében megköszönni.

Ha már témánál vagyunk, fel is dobom, ami engem ez ügyben zavar. Felháborítónak tartom, hogy az internet miatt hazánkban több magazin is befuccsolt. Én megértem, hogy költséges, és esetleg nem kifizetődő fenntartani egy magazint, de könyörgöm, az az ok, hogy „mire megjelenik az újság, és amit leközölnek benne cikket, azt a neten már rég elolvashattuk". Aha, ja, valami kis blogolóra nem igazán vagyok kíváncsi. Megmondom őszintén, semmilyen YouTube csatornát nem nézek vagy ilyesmi. Én azért veszem a magazint, hogy a ti írásaitokat olvassam. Okés, tény, hogy a PGO-n sokat olvasok egyéb cikkeket, de ez akkor sem kifogás, hogy a neten gyorsabban terjed. Akkor inkább mondják meg az olvasótábornak, hogy „kész, ennyi, nincs tovább, nem megy a szekér". Sajnos az ilyen magazinok, újságok megszűnése miatt muszáj vagyok a neten is olvasgatni. Ezért tényleg hálás vagyok,

NYÁRI PAPARAZZO ROVAT

Ahogy azt nagyon ügyesen megjósoltam, a nyár előhozta belőletek a lesifotóst, és ismét érkeztek Paparazzo képek, amivel szépen ki lehet tölteni a helyet, így jóval kevesebbet kell gépelnem. Nagyon köszönöm mindenkinek! Neked is teknőc, remélem, hogy nindzsa leszel, mire felnősz!

Vrábel Dani – Korfu

Teknőc és a PC Guru

Kertész Mátyás – Izland

Kiss Géza – Velence, Szent Márk tér

hogy legalább ti még olvashatóak vagytok nyomtatott formában. Na, nem is nyújtom tovább a rétestésztát, legyen hely másnak is, ha bekerülne a magazinba, ami persze kizárt. Hát ki akarna egy ilyet viszontlátni.

XNIKON

Soha ne mond, hogy soha. Vagy azt, hogy kizárt, hiszen most is bekerült az írásod a Levrovba. Amit kezdésnek írtál, az kifejezetten hízelgő volt számomra, viszont van egy rossz hírem: nem én vagyok az a valaki, aki annak idején kimaradt a suliból a Gears of War miatt. Egyrészt azért, mert már rég nem jártam semmilyen iskolába, mikor az említett program megjelent, másrészt soha nem voltam igazi GoW rajongó. Játszottam ugyan szinte mindegyik résszel, de engem soha nem rántott magával a szörnyes/lövöldözős/fedezékes akció...

Ami a leveled második felét illeti, arra csak azt tudom mondani, hogy a világ így működik. A nyomtatott sajtó háttérbe szorul a netes magazinokhoz képest (és itt most nem a blogokra gondolok...), és manapság könnyen előfordul, hogy egy lap annyi olvasót veszít, hogy be kell zárni a boltot. Viszont én úgy gondolom, hogy a papíros újságokat még nem kell temetni, hiszen a gyorsaság például nem egyenlő a minőséggel, és az sem feltétlenül igaz, hogy a netre minden hamarabb kikerül. Elég csak a friss Guru címlapsztorijára, a Dead Island 2-re gondolni. Nemcsak a magyar oldalakon, de még a külföldi portálokon sem olvashatsz hasonló beszámolót a játékról, szóval bőven van még helyünk a piacon. És az igényes, nyomtatott sajtótermékeknek mindig is lesz!

JÁTÉKAKTIVÁLÁS

Kedves PC Guru!

A 2014/06-os PC Guru levélrovatában olvastam egy levelet, amit Bán Péter írt, hogy lehet-e DayZ-klón a PC Guru melléklet, és írtátok, hogy ahhoz kell ARMA II Operation Arrowhead, amihez pedig egy steames ARMA II kell, de hogy az már nem lehetséges, mert korábban már volt melléklet. Nos, én azt az ARMA-t megpróbáltam steamen aktiválni, mikor megvettem, és engedte. Tehát, ha ezt figyelembe vesszük, akkor lehetne így melléklet a kiegészítő.

RYAN

Nos, ez valóban jó hír, köszönjük az infót! Ryan nem téved, kipróbáltuk a dolgot, szóval, ha még megvan a 2011/02-es DVD-mellékletek, akkor a lemezen szereplő kódot a Steam kódbeváltás menüjébe beírva aktiválni tudjátok az ARMA II-t magatoknak!

És ez még nem minden, ugyanis amikor ezt az információt megosztottuk az olvasókkal a Facebook-oldalunkon, akkor Thaly Kristóf jelezte számunkra, hogy a 2010/01-es PC Guruhoz csomagolt dobozos Mass Effecttel is eljátszható ugyanez, csak éppen az Origin nevű programon belül. Ha tehát feltúrjátok a kézikönyvet, és az aktiváló kódot beírjátok az Origin megfelelő menüpontjánál, akkor a fiókotokban megjelenik a digitális (angol nyelvű) Mass Effect, így már akkor sem kell lemondanotok róla, ha esetleg megsérül a DVD!

Visszatérve Ryan levelére: bár az ARMA II steames aktiválhatósága tényleg remek hír, ez továbbra sem jelenti azt, hogy az Operation Arrowhead valaha játékmelléklet lesz. Méghozzá azért, mert ez a kiegészítő az alapjáték nélkül nem futtatható, mi pedig nem alapozhatjuk arra a friss teljes játékunkat, hogy három és fél évvel ezelőtt már a magazinhoz csomagoltuk az expanzióhoz nélkülözhetetlen alapjátékot. Szóval továbbra is csak azt tudom mondani, hogy a közeljövőben sem a DayZ, sem a DayZ mod nem fog helyet kapni a DVD-mellékleten. Muszáj lesz ebbe mindenkinek beletörődnie...

HELYREIGAZÍTÁS

Kedves Bate!

Egy kis tévedésre szeretném felhívni a figyelmedet (ne csüggedj, a híradóban is mindig elrontják). A DayZ ismertetőben az új fegyverek felsorolásánál említettél egy bizonyos AKM „géppisztolyt". Az nem géppisztoly, hanem gépkarabély. Megmagyarázom, hogy miért: a géppisztoly pisztolylőszerrel, a gépkarabély karabélylőszerrel, a géppuska pedig puskalőszerrel működik.

Géppisztoly példák: Mac-10, Mini Uzi, Stechkin APS (apámnak majdnem ilyenje lett, csak félautomatában), Steyr AUG Police, Bizon, P90, UMP-45.

Pisztolylőszer példák: 9x18 mm Makarov, 9x19 mm Parabellum, 357. Magnum, .44 Magnum, 7.62 mm tokarev, .50 Action Express, .454 Casull.

Gépkarabély példák: AK-47, a magyar AMD-65, M4, „nagy" UZI, Galil, M16, Sturmgewehr44.

Karabélylőszerek: 7.62x39 mm, 5.56x45 mm, 7.62x51 mm.
Géppuska példák: PKM, M60, M249, Negev, MG 42 (most nem jut eszembe több).

Géppuska lőszerek: 7.62x54 mm, .50 BMG, 12.7x108mm (ez van a magyar Gepárd M1 mesterlövészpuskában, csak érdekesség, hiszen ez nem géppuska).

Köszönöm, hogy végigolvastad (ha nem,akkor ezt az üzenetet úgysem látod).

SOMUSZ

Eljött az igazság pillanata! Most már mindenkinek bevallhatom, hogy halvány lila gőzöm sincs a fegyverekről. Meg a kocsikról. Meg a motorokról sem... De ez egy másik történet. Viszont Somusznak köszönhetően most egy kicsit megint okosabb lettem (már megérte felkelni), és már pontosan tudom, hogy mi a különbség a géppisztoly, a gépkarabély és a géppuska között. Ki tudja, lehet, hogy egyszer ez az információ még megmenti az életemet...

A BATE-REJTÉLY

Szia Bate!

Régóta terveztem írni a Levrovba, de valahogy mindig elmaradt ez a dolog. Júniusban volt egy éve, hogy megvettem életem legelső PC Guruját. Ez a 2013-as, hatodikos osztálykiránduláson történt. Aznap mindenki nagyon jól érezte magát, főleg mikor jöttünk haza. Nagy volt a hangzavar, és jó volt a hangulat. Megálltunk egy benzinkúton. A fiúk nagy része a csajos magazinokat nézegette, én viszont megpillantottam a PC Gurut. Akkor eldőlt bennem, hogy ezt fogom olvasni szabadidőmben. Azóta nagy rajongója vagyok a Gurunak, a cikkeiteknek és a teljes játékoknak. Mindig sikerül lenyűgöznötök. Nagyon jó a magazin, csak így tovább. :)

U.I.: Honnan jött a Bate név? Nagyon érdekelne.

EDY

Nem olyan rosszak azok a csajos magazinok, de én egy ideje úgy vagyok vele, hogy sokkal jobb egy barátnő, olvasgatásra pedig tökéletes egy friss Guru. Szóval jól döntöttél, és innen is szeretnék gratulálni az évfordulóhoz!

Ami a Bate nevet illeti, erről már tuti volt szó valahol a Guruban, de olyan régen, hogy magam sem emlékszem rá, szóval nem árt feleleveníteni. Az egész úgy kezdődött, hogy 2004 decemberében elkezdtem blogolni, és a regisztrációhoz kellett egy nicknév. Akkoriban épp Bret Easton Ellis volt a kedvenc íróm, tőle a Vonzás szabályai a kedvenc regényem, a kötetben pedig Sean Batemannek hívták a főszereplőt. Ebből lett a bateman nicknév. A blogos évek során aztán sok embert megismertem a neten, ők kezdték el Bate-nek rövidíteni a nickemet, ami végül annyira rám ragadt, hogy amikor a Guruhoz kerültem szerkesztőnek, ezt választottam írói „álnévnek". Azóta mindenki így hív, szerintem már csak az anyukám szólít Petinek...

Nos, véget ért a Levrov mára, zárul Bate mókatára. Mondanom sem kell, ismét hasznosan telt ez a két oldal, számos dologra fény derült, és egy kicsit még okosabbak is lettünk. Mert a Levrov jó, és bölcs annak minden olvasója. Ugye? Írjatok augusztusban is (levrov@pcguru.hu), szeptemberben jövök megint!

A HÓNAP LEVELE?

Ebben a hónapban ugyan nem osztottam ki a „Hónap levele" titulust, de ne csüggedjetek, szeptemberben visszatér a Levrov ezen része is, és a fenti csomag lesz a legjobb levél jutalma. Írjatok, legyen a tiétek! **levrov@pcguru.hu**

A MAJMOK BOLYGÓJA – FORRADALOM

ADATOK

RENDEZŐ
Matt Reeves

HANGOK
Andy Serkis, Jason Clarke, Gary Oldman, Keri Russel

HOSSZA
130 perc

[ÍRTA **KARABEKIAN**] A majmok bolygója reboot második része a nyár egyik legjobban várt blockbustere. A történet az előző rész után 10 évvel veszi fel a fonalat: az emberiség 99,8 százaléka belehalt a majominfluenzába, túlélők maroknyi csoportja a lepusztult Los Angelesben küzd az életben maradásért, miközben Cézár és a beszélő majmok a saját társadalmukat építik. Ez eddig nagyon szép posztapokaliptikus természetfilm lenne, de épp fogytán a generátorok üzemanyaga, így az áram is – a vízerőmű viszont, amit be kellene indítani, épp a majmok területén van. A két faj találkozása nem konfliktusmentes, és bár az elektromosság hiánycikk, fegyverből jelentős készletek vannak az egykori városban, így a kezdetleges gyilokszerszámokat használó emberszabásúak kilátásai az életben maradásra elég korlátozottnak tűnnek. Ám nem mindenki az erőszak híve: a Jason Clarke által megformált tudós, és Cézár megpróbál békés megoldást találni, azonban ennek az emberek és a csimpánzok között sem örül mindenki. A látványra a CGI folyamatos használata ellenére nem lehet panaszunk, emellett a film aktuális társadalmi és erkölcsi kérdésekbe is elég mélyen belemegy. Összességében nem egy újabb rókabőrt kapunk a pénzünkért, és az eddigi nézettségi adatok alapján számíthatunk arra, hogy az emberszabásúak legalább egy harmadik rész erejéig visszatérnek a vászonra.

Nem kellett csalódnunk, tényleg a nyár egyik legjobb filmjét kapjuk a mozijegyünk áráért.

GURUMÉRLEG

Egy picit túlzásnak éreztük a lovaglás közben két géppisztollyal hadonászó majmokat...

NEED FOR SPEED

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BD3D: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
augusztus 6.

[ÍRTA **BATE**] Bár a Need for Speed játéksorozat alapján, a Breaking Badből ismert Aaron Paul főszereplésével készült mozifilm igencsak megosztotta a közönséget (a kritikusok meg egyenesen utálták), ez nem tántorított el minket attól, hogy beszámoljunk az augusztus elején érkező DVD- és Blu-ray kiadásról. Meglepő módon ezúttal csak két kiszerelést kapunk, tehát a BD-verzióból nem lesznek eltérő változatok, ám azt tudni kell, hogy ez a kiadvány egy amolyan „minden az egyben" csomag, ugyanis a Blu-ray lemez egyszerre tartalmazza a 2D-s és 3D-s verziót (utóbbihoz persze kell a megfelelő technika is), ezért is kerül jó 3000 forinttal többe, mint a hagyományos megjelenések. A DVD ára persze a szokásos, ám a mozi mellett nem is találunk mást, csak egy werkfilmet és egy NFS: Rivals előzetest (ami azért kicsit furcsa, így nyolc hónappal a játék megjelenése után). Blu-ray fronton szerencsére erősebb az extrák felhozatala, hiszen a már említett DVD-s tartalmak mellett itt helyet kapott két kisfilm, a kimaradt jelenetek szekció, egy audiokommentár (Scott Waugh rendező és Aaron Paul közreműködésével), továbbá egy extra videó, ahol Michael Keaton és Scott Mescudi lökik a szöveget. Ha tehát tetszett a film, akkor ezzel a csomaggal sem jár olyan rosszul az ember, már persze akkor, ha a Blu-ray verzióra esik a választás.

Extrák terén nem is olyan rossz a helyzet, és a Blu-ray „kombó" megoldásban érkezik.

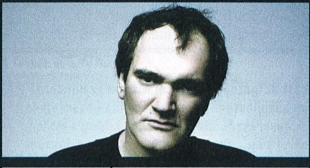
GURUMÉRLEG

A 3D-s felárat azoknak is ki kell fizetni, akik nem rendelkeznek a lejátszáshoz szükséges technikával.

HÍREK A LEVIATÁNRÓL

NAGY NEVEK AZ „ÜRBELI TRÓNOK HARCA" STÁBJÁBAN

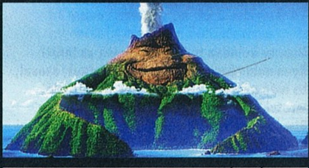
Miután bejelentették, hogy a Leviatán ébredése című sikeres regényből tízrészes sorozat készül, nagy volt a csend a Syfy háza táján. Nemrég viszont kiderült, hogy a rendező az a Terry McDonough lesz, akinek többek között a Breaking Bad egyik legjobb epizódját köszönhetjük. A látványvilágért az új-zélandi WETA felel, ők többek között a Gyűrűk Urát és a King Kongot varázsolták a vászonra. Ezzel a stáblistával a sorozat nálunk átugrott a „nagyon várjuk" kategóriába.



TARANTINO MÉGIS FORGAT

JÖVŐ ÉV ELEJÉTŐL KÉSZÜL AZ ÚJ WESTERN

Bár Quentin Tarantino az év elején még azt nyilatkozta, hogy a forgatókönyv kiszivárgása miatt nem rendezi meg a The Hateful Eight címet viselő westernjét, később már az a hír járta, hogy könyv vagy színdarab formában mégis lesz belőle valami, Kurt Russell pedig pár napja megszellőztette, hogy jövő év elején mégis elkezdődhet a forgatás. Neki pedig hihetünk, hiszen a Halálbiztos után Tarantino ismét szerepet osztott rá, és a forgatókönyv felolvasásán is részt vett.



MUSICAL EGY SZERELMES VULKÁNRÓL

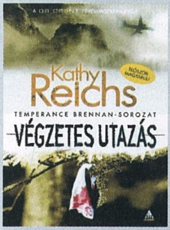
PIXAR-FILMEK A LÁTHATÁRON

Bár idén nem kapunk egész estés Pixar-alkotást, jövőre jön az Inside out, melynek főszereplői egy kislány agyában versengő érzelmek lesznek. Ha ez még nem lenne elég bizarr, akkor jó ha tudjátok, hogy a film előtt levetítik a Lava című rövid animációs „musicalt", a főszerepben egy Uku nevű vulkánnal, „aki" ukulelekísérettel dalolgat arról, mennyire vágyik a szerelemre. Hogy végül megtalálja-e tűzhányópárját, az csak jövő nyáron derül ki.

KATHY REICH

Végzetes utazás

regény • Fumax kiadó



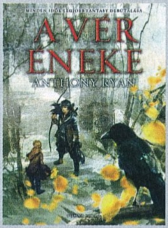
A Dr. Csont sorozat rajongói már biztosan nagyon várták kedvenceik visszatérését. Dr. Temperance Brennan ezúttal egy lezuhant repülőgép áldozatainak azonosításában segédkezik, amikor a maradványok között talál egy oda nem illő lábfejet. A nyomok magasabb körökbe vezetnek, így egyre többen próbálják kedvenc orvosszakértőnket távol tartani az ügytől, őt azonban, ha valamit a fejébe vesz, lehetetlen megállítani.

ANTHONY RYAN

A vér éneke

regény • Fumax kiadó

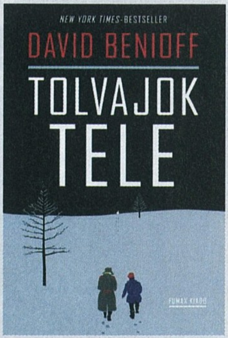
Vaelin Al Sornát apja, az Egységes Királyság uralkodójának legfőbb hadura tízéves korában a Hatodik Rend kolostora előtt hagyja. Rendtársaival együtt kegyetlen kiképzésnek vetik alá, ahol a kudarc egyenlő a halállal. Az átélt viszontagságok hatására felébred benne egyfajta különleges képesség, a Vér éneke, ami egyszerre segíti őt és szolgál számára útmutatással, miután elhagyja a kolostort, hogy a király szolgálatába szegődjön.



DAVID BENIOFF

TOLVAJOK TELE

Fumax kiadó • 272 oldal • 3095 Ft



1941 telén a németek által körülzárt Leningrádban, a csak Keresztek néven emlegetett börtön egyik cellájában két fiatal fiú várja a reggelt. Egyikük 17 éves, kifosztott egy halott német katonát, és az ostromlott városban ezt általában halállal jutalmazzák. A másikat saját bevallása szerint tévedésből dezertőrnek hiszik, ő azonban ragaszkodik ahhoz, hogy csak a disszertációját akarta megvédeni. Eljön a reggel, és nem kis meglepetésre a kivégzőosztag helyett a Belbiztonság ezredese előtt találják magukat. A vezér lánya ugyanis egy hét múlva házasodik, és egy menyegző mit sem ér esküvői torta nélkül, ahhoz meg tojás kell, utánpótlás azonban már hónapok óta nem jutott át a német vonalakon. Kolja és Lev az életükért cserébe nekivág a lehetetlennek, mert Pityerben nemhogy tyúkok nincsenek, de már a patkányok is fogyóban vannak. A hajtóvadászat a város határain túl is folytatódik, azonban itt már nemcsak az éhség és a hó állja hőseink útját, de a náci halálbrigádokkal is meggyűlik a bajuk. Egyszerre hátborzongató és sziporkázó, ahogy kibontakozik előttünk a fiúk férfivá válásának története a második világháború egyik legsötétebb időszakában. Bár a hangsúly a két főszereplőn van, bepillantást nyerhetünk az ostromlott város hétköznapjaiba is, a mai ésszel elképzelhetetlen nélkülözésbe és éhezésbe. David Benioff regénye önéletrajzi ihletésű, azonban nem saját, hanem a nagyapja történeteiből építkezik. Ugyan szeretnénk, de nem valószínű, hogy a közeljövőben folytatás készül, ugyanis az író jelenleg az egyik legsikeresebb tévésorozat, a Trónok harca producere és forgatókönyvírója is egyben.

LA ROUX

TROUBLE IN PARADISE

Polydor • 9 szám

Egy nyúlfarknyi, a háromnegyed órát sem elérő albummal turnéra indulni meglehetősen merész vállalkozás, főleg egy olyan műfajban, amely hangszereket alig használ, és mindent inkább számítógépekre és utólagos effektezésre épít. Hogy a szintipopban utazó La Roux mégis mennyire alkotott maradandót, azt talán jól példázza az 53. Grammy díjátadón elért eredménye, ahol a legjobb Electronic / Dance lemeznek járó díjjal távozott, hogy a szerencséjét többéves pihenőre cserélje, egészen idén nyárig váratva a nem túl népes rajongótáborát. A Trouble in Paradise-ról dióhéjban elég annyit tudni, hogy szinte másodpercre olyan hosszú, mint az elődje, és bár a készítése során felemésztett egy producert, de végül csak elkészült, kilenc új dallal adózva a szintipopnak. És bár a minőségen nem esett csorba, igazán felejthetetlent valahogy nem sikerült tető alá hozni: egy se lesz annyira ikonikus, mint amilyen az In For The Kill vagy a Bulletproof volt, így inkább biztonsági játék ez, sem mint bármi, ami csak minimálisan is feszegetné a korlátokat.

EZEKET HALLGASD:
Tropical Chancer // Silent Partner // Let Me Down Gently

KLAXONS

LOVE FREQUENCY

Polydor • 11 szám

A 2007-es esztendőre örökre úgy fogunk emlékezni, mint az évre, mikor az indie pop a rivaldafénybe költözött, és 12 hónap leforgása alatt kitermelt minimum három, de talán még ennél is több klasszikus albumot… de a mögöttük álló zenekarok mégse tudták megismételni a szerencséjüket. A debütálásukkal felejthetetlent alkotó MGMT már a második nekifutás során is hatalmasat hasalt, és évfolyamtársuk, a Klaxons is csak minimálisan teljesített jobban az újabb körben. Így talán már nem is annyira meglepő, hogy a világon kevesen mertek neki előre bizalmat szavazni, és a 11 új szám meghallgatása után a valóság is őket igazolta. A Klaxons nem halott, de még mindig csak árnyéka egykori önmagának: a Love Frequence újabb alibilemez, amely jobbra-balra ugrál a new rave és az indie rock közötti hangjegyeken, hallgathatót, szerethetőt igen, de maradandót egyáltalán nem alkotva, tovább erősítve a kijelentést, miszerint csak egyetlen korongnyi zsenialitás volt bennük, és azóta is annak a sikeréből próbálnak élni.

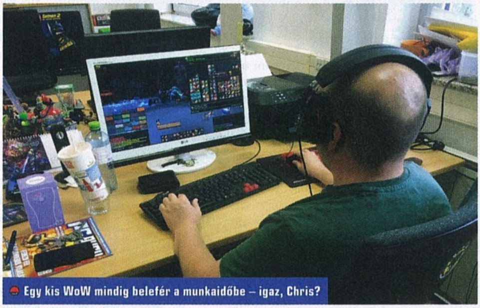
EZEKET HALLGASD:
Children of the Sun // Show Me A Miracle // Love Frequency

PC GURU A FACEBOOKON!

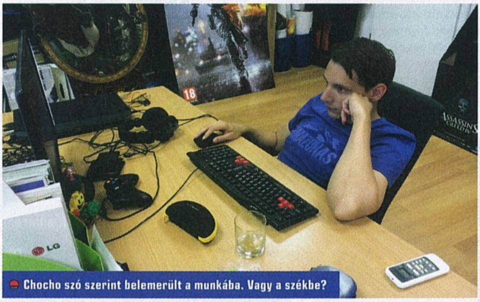
Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **38.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

Kemény dolog a videojáték-újságírás, Bate ki is fekszik tőle néha...


Egy kis WoW mindig belefér a munkaidőbe – igaz, Chris?

Van, aki dolgozik is. Készül a The Last of Us Remastered cikk dizájnja!


Chocho szó szerint belemerült a munkába. Vagy a székbe?

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

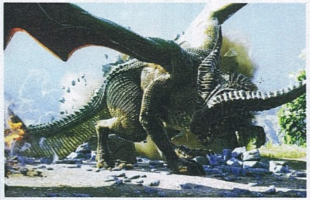
LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

JÁTÉKVIDEÓK Dragon Age: Inquisition

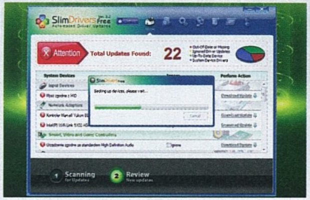


Idén novemberbe csúszott a Dragon Age széria legújabb részének megjelenési dátuma, de még így is jóval a Witcher 3 előtt kerül a boltokba, szóval úgy tűnik, van esélye a sikerre. Ezt megalapozandó a BioWare készített egy két részből álló játékmenet-videót, melyet most ti is megtekinthettek DVD-mellékletünk Videók menüpontjára kattintva. Az anyag még az E3 alatt készült, de csak júliusban tették elérhetővé mindenki számára, szóval, ha még nem láttad, most pótolhatod a lemaradást.

EXTRA TARTALOM Ingyenes játékok

Bár DVD-mellékletünk nagy részét e havi teljes játékunk, a Risen 2 tölti ki, azért akadt néhány megabyte-nyi kapacitásunk arra, hogy feltegyünk mellé pár ingyenes játékot. A DVD-re pakolt három program közül külön figyelmetekbe ajánljuk a Critical Mass című alkotást, amely végső soron azért készült, mert egy programozó a Unity motort szerette volna tesztelni. Ennek eredménye egy vérgőzös, tök egyszerű lövöldözős játék lett, aminek igazából még célja sincs, azonkívül persze, hogy ne haljunk meg.

TURKÁLÓ SlimDrivers

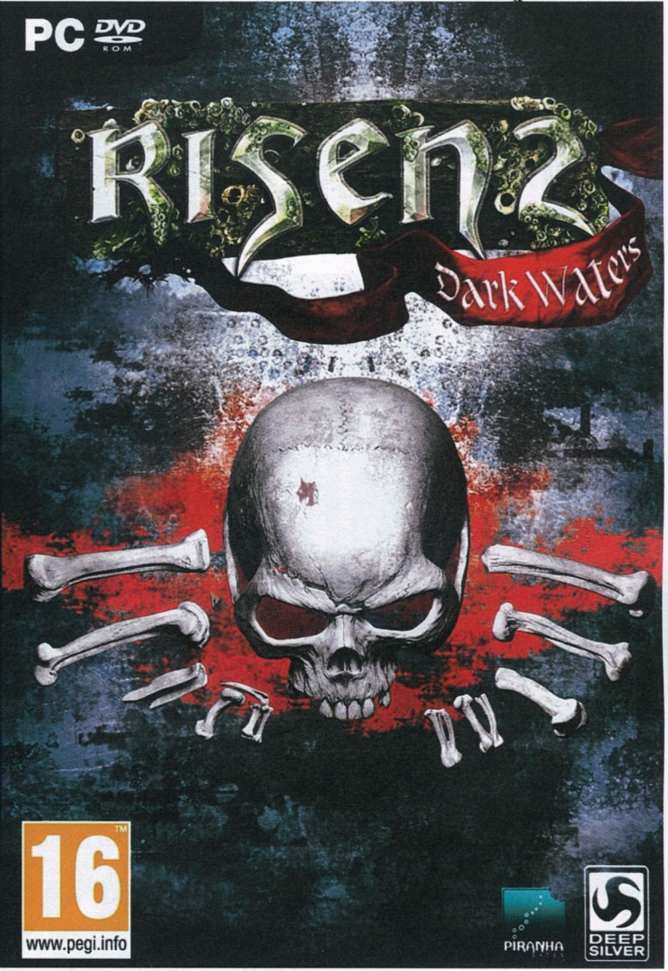


Egy PC használatával együtt jár, hogy mindig mindenhez friss illesztőszoftvereket, azaz drivereket kell hajkurásznunk. Legtöbben persze megelégednek azzal is, hogy 2-3 havonta frissítik a videokártya-, ennél is ritkábban pedig az alaplapi drivereket, ám ahhoz, hogy gyors, megbízható, naprakész gépünk legyen, ennél többre van szükség. Ebben segít az ingyenes SlimDrivers nevű program, ami átnézi számítógépünk minden hardverét, kiderítve, hogy mi szorulna frissítésre, majd letölti és feltelepíti a szükséges fájlokat.

EXTRA TARTALOM Háttérképek

A Gamewallpapers.com jóvoltából ebben a hónapban is tíz darab nagy felbontású háttérképpel szeretnénk megajándékozni titeket, melyeket 4:3-as és 16:9-es méretekben feszíthettek fel operációs rendszeretek asztalára. A képeket ezúttal is a szokásos helyen, azaz a DVD-mellékletünk elindítása után az Extrák menüpontra kattintva érhetitek el. Ugyanitt található nyomtatható formátumban az idei év eddig megjelent DVD-tokjainak gyűjteménye is, valamint a CheatLand nevű alkalmazás, ami több mint 3000 játékhoz ad segítséget.

PCguru DVD | RISEN 2: DARK WATERS | 2014/08



Gamescom 2014

ELŐZETES Mire e sorokat olvassátok, már épp az utolsó napjait éli a videojáték-ipar második legnagyobb és legfontosabb kiállítása, a német Gamescom, ám az elmúlt évek hagyományaihoz híven idén is megemlékezünk (utólag) a kiállítás legnagyobb bejelentéseiről, legfontosabb játékairól, megmutatva, hogy mire lesz érdemes várni az idei és a következő évben.

Project CARS

ELŐZETES Meglehetősen sok idő telt el az első és ez idáig egyetlen Project Cars előzetesünk óta, így még a novemberi megjelenés előtt igyekszünk vele futni pár kört, hogy megnézzük, tényleg ez lesz-e minden idők egyik legtartalmasabb és legjobb autószimulátora, és új királyt avathatunk-e a műfajban.

Metro Redux

TESZT Mindig necces olyan játékot berakni a következő szám ajánlójába, amely alig pár nappal a lapzárta előtt esik be a boltokba, de bízunk abban, hogy a Deep Silver még időben megküldi a két Metro-játék remake-jét, hogy visszatérhessünk a föld alá, új tálalással, kibővített tartalommal élve át ismét a rémisztő kalandokat.

RISEN 3

Nem szép dolog előre ítélkezni valami felett, de szinte biztos, hogy nem a Risen 3 lesz az év legjobb szerepjátéka. Ettől függetlenül mi nagyon várjuk, hiszen ha nem is maradandót, de kifejezetten élvezeteset tud alkotni a német Piranha Bytes csapata, és talán a harmadik nekifutásra képesek lesznek a Gothic szintjéhez felnövő RPG-t is készíteni.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 11-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az árak bruttó árak, az áfát tartalmazzák, azonban nem tartalmazzák a szállítási költséget. Az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*) és Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) a webshopon olvashatók.

2011-ES MAGAZINOK

2011/01: 600FT · 2011/02: 600FT · 2011/03: 600FT · 2011/04: 600FT · 2011/05: 600FT · 2011/06: 600FT

ELFOGYOTT! 20…07-08 · 2011/09: 600FT · 2011/10: 600FT · 2011/11: 600FT · 2011/12: 600FT · 2012/01: 600FT

2012-ES MAGAZINOK

…2/02: 600FT · 2012/03: 600FT · 2012/04: 600FT · 2012/05: 600FT · 2012/06: 600FT · 2012/07: 600FT

…8: 600FT · 2012/09: 600FT · 2012/10: 600FT · 2012/11: 600FT · 2012/12: 600FT · 2012/13: 600FT

2013-AS MAGAZINOK

2013/01: 800FT · 2013/02: 800FT · 2013/03: 800FT · 2013/04: 800FT · 2013/05: 800FT · 2013/06: 800FT

2013/07: 800FT · 2013/08: 800FT · 2013/09: 800FT · 2013/10: 800FT · 2013/11: 800FT · 2013/12: 1500FT

2014-ES MAGAZINOK

2014/01: 1500FT · 2014/02: 1500FT · 2014/03: 1500FT · 2014/04: 1500FT

AMENNYIBEN A 2011-ES MAGAZINOKNÁL KORÁBBI SZÁMOKAT SZERETNÉL UTÁNRENDELNI, MINDENKÉPPEN LÁTOGASS EL A SHOP.PCGURU.HU WEBCÍMRE, HISZEN ONLINE ÁRUHÁZUNKBAN A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐNÉL JÓVAL NAGYOBB KÍNÁLATBÓL VÁLOGATHATSZ, EGÉSZEN 2007-IG VISSZAMENŐLEG. A MAGAZINOK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A TELJES JÁTÉKOKAT IS.

MARVEL
A GALAXIS ŐRZŐI
A BOSSZÚÁLLÓK STÚDIÓJÁTÓL
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA JAMES GUNN FILMJÉT "A GALAXIS ŐRZŐI" CHRIS PRATT ZOE SALDANA DAVE BAUTISTA LEE PACE MICHAEL ROOKER KAREN GILLAN DJIMON HONSOU
ÉS JOHN C. REILLY ÉS GLENN CLOSE MINT NOVA PRIME ÉS BENICIO DEL TORO MINT GYŰJTŐ SARAH HALLEY FINN, C.S.A. DAVE JORDAN TYLER BATES CHARLIE WEN RYAN MEINERDING STEPHANE CERETTI ALEXANDRA BYRNE
FRED RASKIN CRAIG WOOD, A.C.E. HUGHES WINBORNE, A.C.E. CHARLES WOOD BEN DAVIS, BSC DAVID J. GRANT JONATHAN SCHWARTZ NIK KORDA STAN LEE VICTORIA ALONSO JEREMY LATCHAM ALAN FINE LOUIS D'ESPOSITO
KEVIN FEIGE, p.g.a.
JAMES GUNN AND NICOLE PERLMAN JAMES GUNN
AUGUSZTUS 14-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak